GAMERS

26

PROGAMES

ANO IV - Nº 26 - R$ 2,90

TOMB RAIDER 2
ESTRATÉGIA DETALHADA
TRUQUES E GAME SHARK

MK4
GOLPES
COMBOS
FATALITIES

X-MEN VS. STREET
UMA PORRADA
DE GOLPES E
COMBOS

PROMOÇÃO
Concorra a 10 bolsas
de estudo no CNA

escala

ISSN 1413-1471

1as IMAGENS DE TEKKEN 3 PARA PLAYSTATION

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Nagato Hara

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação
Homero Letonai, Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Assinatura
☎ (011) 858-8867
Ilustração de Capa
Héctor Gomez
Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Paulo José S. Misteroni
Bureau - Select Color
Distribuição - DINAP

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fone:(011)266-3166
ISSN 1413-1471

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

ÍNDICE

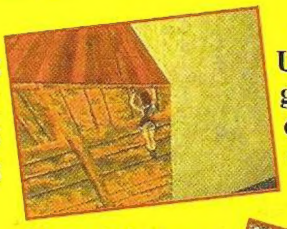
SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 11
PRÓ-DICAS 15
FLASH GAME 58

PLAYSTATION
Einhänder 21
Front Mission 2 22
Wild Arms 30
Bloody Roar 36
Tomb Raider 2 40
Lagnacure 58
Linda³ 58
Test Drive 4 58
Jet Moto 2 58
Parappa the Rapper 58
Star Wars MTK 59
Moto Racer 59

SATURN
X-Men Vs. Street Fighter 50
Sonic R 54
Sega Touring Car Championship 55
Worldwide Soccer 98 59

NINTENDO 64
Diddy Kong Racing 56
Lamborghini 59
Duke Nukem 3D 59

ARCADE
Mortal Kombat 4 60



Tomb Raider 2 - Uma super estratégia, do melhor game do ano para Playstation.

Front Mission 2 - Mais informações sobre este game complicado e divertido

Mortal Kombat 4 - Confira a matéria e os golpes dessa ótima seqüência.

X-Men Vs. Street Figher - A melhor conversão de Arcade para Sega Saturn.

Sonic R - Um dos melhoers gráficos de Saturn.

Diddy Kong Racing - Mais um game animalesco da Nintendo para o Ninten-do 64.

Wild Arms - Continuação da estratégia para Playstation.

Bloody Roar - Golpes e mais Golpes deste game animal para Playstation.

Einhänder - O primeiro game de "navinha" da Square para Playstation.

EDITORIAL

É isso aí, quem sabe sabe e quem não sabe copia (o que não deixa de ser um mérito, bem feito). Depois de arrasarmos Final Fantasy VII quando só havia a versão japonesa, ain tem gente por aí usando nosso material para informar seus leitores, porém de forma errôn Só para dar uma idéia: andaram dizendo que o Sephiroth é o pai biológico de Cloud. É, t gente que terminou o ano muito mal... Tudo bem, se você é daqueles que além de gostar jogo quer muito mais informação, fique ligado, estamos lançando um novo conceito de revis Vem aí a ***GAMERS BOOK****. Serão 100 páginas com tudo o que você sempre quis saber sol os melhores jogos do planeta.*

A cada mês enfocaremos um jogo de sucesso destacado e iremos fazer uma avaliaç completa e um detonado daqueles que você já está habituado a ver nas páginas da ***GAMEF*** *Dê uma olhadinha nas páginas de Front Mission 2 só para ter uma idéia, e fique atento, lo logo esta matéria deve pintar nas páginas de outras revistas. Não aceite imit****ação****!*

E até que enfim chegaram as férias trazendo Tomb Raider 2, o melhor lançamento do a Para não te deixarmos na mão, demos o maior gás e detonamos 8 fases deste maravilho jogo para você ir se divertindo até a próxima edição, quando daremos o restante. Mas co falamos, muitos jogos estavam para ser lançados...

O Saturn saiu na frente e trouxe a excelente conversão de X-Men Vs. Street Fighter arcade, e ainda Sonic R e Worldwide Soccer 98.

O Playstation, além de Tomb Raider 2, já citado acima, arrasa em Einhänder, Parappa the Rapper (agora em versão americana), Jet Moto 2, Moto Racer e Test Drive 4.

Muita diversão você confere em Diddy Kong Racing para o Nintendo 64 que, para continuar a safra ainda traz Duke Nukem 3D e Lamborghini 64.

Nesta edição você confere ainda os golpes e fatalities de Mortal Kombat 4, para você detonar nos arcades; muitos golpes e combos de Bloody Roar; a continuação da matéria de Front Mission 2 e da estratégia de Wild Arms, além de muitas dicas e previews alucinantes.

ERRAMOS

Na edição passada, o preview de F-Zero X para o Nintendo 64 saiu como F-Zero 64; Castlevania: Symphony of the Night é a versão americana de Dracula X (japonês) e não a versão americana da versão americana, como saiu na matéria.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações. Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

PLAYSTATION

Tekken 3

Namco

Luta - CD

Previsto para abril de 98 no Japão

A Namco finalmente liberou as primeiras imagens de Tekken 3 para Playstation. Com apenas 30% do jogo completo, já dá para se ter uma idéia do que vem por aí. Esta deve ser uma conversão com algumas desvantagens em relação ao arcade, mas mesmo assim, mais divertida e aproveitando muito da capacidade do console. A versão arcade usava a placa System 12, que é basicamente uma placa de Playstation turbinada com mais memória RAM (o ponto fraco do console), e por isso utiliza um número maior de polígonos. A Namco optou por não usar nenhum tipo de upgrade para lançar Tekken 3 para Playstation, então a softhouse está tendo que rebolar e tirar o máximo do console para ter uma versão fiel. Só para se ter uma idéia, os lutadores serão mais quadrados, os cantos dos polígonos estão bem visíveis, os dedos não serão separados como no arcade e sim como no próprio Tekken 2. Os cenários parecem ter permanecido 3D, mas com a perda de alguns detalhes, mesmo assim já é melhor do que os cenários de fundo parados em 2D de Tekken 2. Os efeitos de explosão de pixels ao acertar um golpe permaneceu também nesta versão. Os efeitos de luz e sombra estão bem realistas, já dá para perceber isso nas imagens da versão incompleta. Espera-se também uma animação bem suave, mas não se sabe ainda a velocidade certa, se os 60 frames por segundo de Tobal 2 ou os 30 frames por segundo convencionais. Todos os personagens com todos os seus respectivos golpes e combos da versão arcade estarão presentes na versão PS. Mais detalhes ainda não foram revelado, como os modos de jogo e as cenas em CG, pontos fortes da versão anterior para o console. O game está prometido inicialmente para abril, mas a data certa só será confirmada quando os programadores tiverem acabado grande parte da codificação do sistema.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444
ou na PROGAMES mais próxima

PLAYSTATION

Bushido Blade 2

Square

Luta - CD

Previsto para 98 no Japão

BUSHIDO BLADE 2

SAZANKA

SUMINAGASHI

TAKERU HONGO

TONY UMEDA

KANNUKI

TATSUMI TAKESHINA

MIKADO

KOTOMURA JO

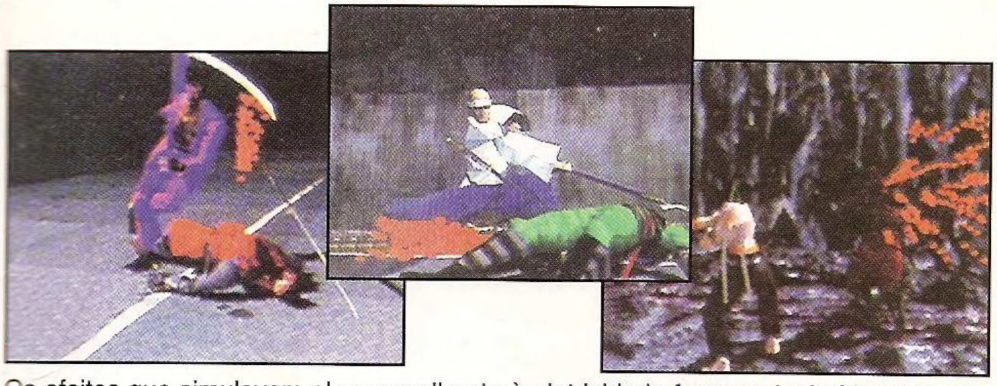
A Square continua a anunciar mais detalhes sobre a nova versão de seu primeiro game de luta com espadas. Passando-se logo após o fim do primeiro BB, agora a história se foca na rivalidade existente entre dois clãs samurai, o Meikyou (tendo como líder Mikado, participante do primeiro Bushido Blade) e o maléfico Sha in. Cada dojo possui seu panteão de guerreiros e técnicas, o que diferencia bastante os personagens, ao contrário do acontecido na versão anterior. O número de armas diminuiu drasticamente (caindo para apenas seis) em troca de novos tipos de posição de empunhamento da arma, sendo eles o Nito-Ryu (usado só pelos lutadores do clã Meikyou), Seigan, Iai (usado somente por guerreiros do Sha in), Daijodan e Johasso. Aos antigos armamentos foi adicionada a Spear, uma outra arma de longo alcance, rival perfeita para a Naginata. Das que se mantiveram inalteradas estão a Katana (a melhor espada do mundo), a Nodachi (pesada, lenta e poderosa), a Naginata (lança oriental de grande poder a longa distância), a Broad Sword (muito pesada, muito lenta e muito poderosa! e a Long Sword (rápida e de médio poder). Dos seis personagens originais, apenas três remanesceram. Hotaburi, a ninja; Kokuren, "The Black Lotus"; e Utsusemi, o mais feio dos samurais, saíram, dando lugar a outros sete personagens, formando um total de 10 guerreiros, todos nos mais variados estilos. Só para se ter uma idéia das figuras presentes, Tony Umeda é um homem alto, magro, com cabelo Black Power e um gingado que até lembra o Eddy Gordo de Tekken 3. E ele ainda cria rimas como as do Parappa! Tipos estranhos à parte, agora os cenários estão melhor detalhados, variando entre Estações de trem e Estacionamentos Subterrâneos, saindo da monotonia daquele campo de batalha ao redor de algum palácio ou templo. Nestes estágios você encontrará, além do inimigo convencional, ninjas que se porão no caminho. Mas claro, você não estará sozinho nesta batalha sangrenta (e aliás, tocando neste assunto, o game ficou muito mais violento que seu antecessor, com sangue jorrando e tal), seus aliados (os demais samurais de seu clã) também darão conta de alguns destes. Caso você seja morto em batalha, um dos aliados sai da mesma e seu personagem pode ser revivido. Isso acontece até que sobre somente você. Quando retirarem de você a vida, então "game over". Basta esperar por mais este que promete ser mais um sucesso da Square.

GENGORO NARAZU

NARAZU KAUN

O CLÃ SHA-IN

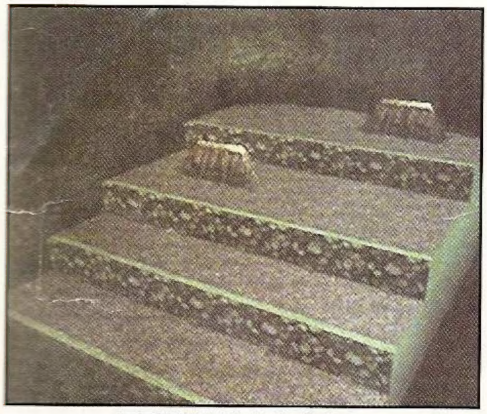
O CLÃ MEIKYOU



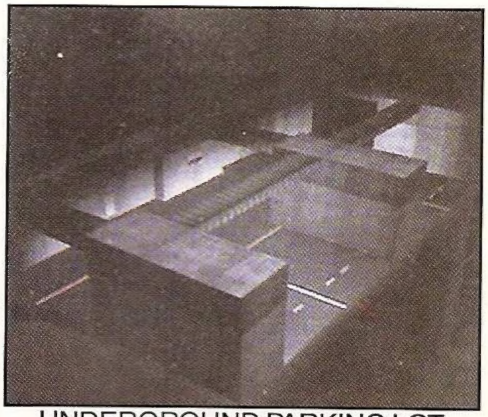
Os efeitos que simulavam algo semelhante à eletricidade foram substituídos por sangue, muito sangue.

OS CENÁRIOS

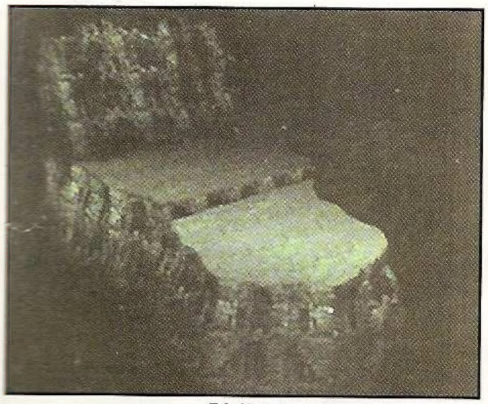
Variando um pouco dos campos de batalha, estes são amplos e auxiliam na liberdade de movimento



TERRACE FIELDS

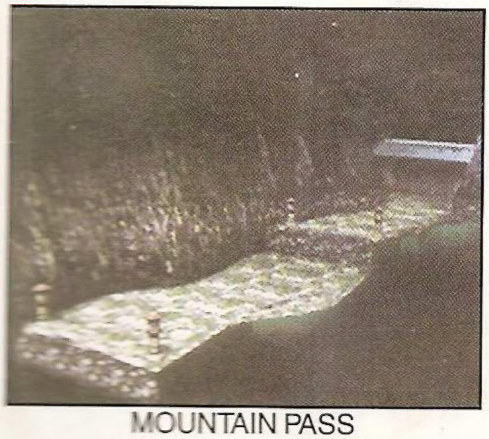


UNDERGROUND PARKING LOT



CLIFF

FERRY PLATFORM



MOUNTAIN PASS

TRAIN STATION

AUTHENTIC IMPORTS

Authentic Imports

Você está procurando o melhor lugar para comprar seu APARELHO, seu CD, seu CARTUCHO ou seu ACESSÓRIO?

PARE VOCÊ ENCONTROU!!!

Authentic Imports

Vendas de Games e Acessórios

ENTREGA VIA SEDEX

Para Todo o Brasil

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS E SEMANAIS

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS E LANÇAMENTOS

Vendemos Somente Pelo Telefone: (011) 756-0171

Telefax: (011) 756-0336

Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro
S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

PLAYSTATION

Twinbee RPG (Título Provisório)

Konami

RPG - CD

Sem Previsão de lançamento (Japão)

Em comemoração dos 20 anos de Twin Bee, uma das séries de tiro mais famosas no mundo inteiro, a Konami, produtora do game, anunciou a produção de uma versão RPG com os personagens. O último Twinbee lançado fora do esquema convencional de tiro foi Twinbee Rainbow Bell Adventures para Super NES, onde os Bees trocavam seus conhecidos tiros por armas como martelos e sinos, e a exploração era o elemento mais valorizado. Havia inclusive um mapa bastante semelhante aos encontrados em Metroid ou, mais recentemente, em Castlevania X. Desta vez, as navezinhas e seus pilotos estarão às voltas com um tal Doutor Walmon, na antes pacífica ilha de Donburi. Contudo, diferente das versões anteriores, você não fará o papal dos pilotos, mas sim de um simples humano, terráqueo, transportado para esta terra. No decorrer do jogo você encontrará outros personagens e poderá pilotar os três Bees (Twinbee, o azul, Winbee, a cor-de-rosa e Gwinbee, o pequeno e esverdeado), mas apenas em batalhas, onde eles voltarão a usar os itens utilizados em TRBA. À primeira olhada os gráficos parecem fracos, com texturas quase nulas e polígonos largos. Mas, segundo a própria Konani, o game proporcionará um sensação de estar assistindo um anime (se bem que nenhuma imagem contendo cenas de anime fora liberada). Resta-nos esperar por mais este lançamento da Konami.

NINTENDO 64

Art of Fighting Twin

Culture Brain

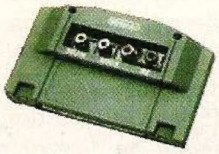
Luta - N/D

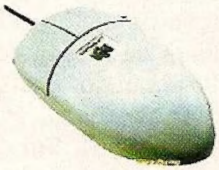
Previsto para janeiro de 98 no Japão

Está confirmado o lançamento de mais um game de luta para Nintendo 64. Trata-se de Art of Fighting Twin (se você já pensou logo de cara em Robert Garcia e companhia, pode tirar o cavalinho da chuva, porque AOFT não tem nada a ver com a famosa série de luta da SNK). O game foi produzido pela Culture Brain (a mesma de The Litlle Ninja Brothers, Flying Warrios e Golden Fighters) e será lançado este mês no Japão como Hyriu no Ken: Twin, prometendo desbancar os jogos de luta que já foram lançados para o console, que cá para nós são um pouco fraquinhos (com exceção KI Gold e Mace). Os gráficos de Art of Fighting: Twin lembram muito os de Tekken 3 e seus personagens (quase vinte, sem contar os secretos) se parecem com os de Virtua Fighter em todos os aspectos além de utilizarem artes marciais em seus estilos de luta, como Karatê, Kung Fu, etc. Agora é só esperar para ver se AOFT é realmente um bom jogo ou apenas mais um título.

RAPIDINHAS

MARIO PAINT 64





Como citado na edição passada, os novos periféricos do N64 funcionarão ligados diretamente à nova versão de Super Mario Paint para o console, em versão Disk Drive. Mas até o fechamento da edição não tínhamos nenhuma imagem do próprio jogo. Recentemente a Nintendo liberou uma imagem de seu novo editor de desenhos para N64. Confira também o mouse que será lançado para o console e um close no cart para captura de áudio e vídeo.

A EIDOS CUIDARÁ DA VERSÃO PC DO SUCESSO FINAL FANTASY VII

A Eidos, famosa por seu recente Tomb Raider 2, confirmou ter comprado os direitos sobre a versão PC do game Final Fantasy VII, pertencente à Square. Segundo a produtora, a EIDOS foi eleita a detentora dos direitos por cumprir uma série de exigências necessárias, como a velocidade para conversões e o auto-capital para a divulgação do mesmo, a ser lançado na metade de 98. Praticamente não haverá alterações no jogo em si, mas algumas novas tecnologias de 3D serão adicionadas para uma melhor performance. O contrato com da Square com a Sony acaba em 1998, fato que já atiçou o faro da Eidos, que desde já procura uma associação sólida com a grande Softhouse.

O NOVO CONTRA

A Konami está produzindo mais uma versão do seu clássico game de tiro com muita ação: Contra. O game está sendo desenvolvido pela Appaloosa, o mesmo grupo que criou a versão anterior (Legacy of War, uma das piores versões de Contra). O jogo continua no mesmo esquema do anterior e ainda não tem nome definido. A data de lançamento também não foi divulgada. O game será lançado para Playstation e PC, agora confira as imagens da versão PC com 30% concluída.

SOUL BLADE 2 NA NOVA PLACA DA NAMCO

A Namco acaba de lançar uma nova placa para seus games de arcade, a System 23, que promete ser superior às atuais System 12 (Tekken 3) e System 22 (Time Crisis) e vem para concorrer com a Model 3 da Sega e a Cobra da Konami, mas não foram divulgados dados técnicos. A Namco divulgou as imagens de um game de luta poligonal com armas, mostrando o poder que sua nova placa possui. Rumores dizem que as imagens são de Soul Blade (Soul Edge no oriente) 2. Mas a própria Namco não revelou o nome do game. Ao que tudo indica as imagens são mesmo do sucessor de um dos maiores games de luta armada de todos os tempos, pois é um game poligonal, com armas e os personagens exibidos parecem-se muito com alguns de Soul Blade (como Li Long). Trocando em miúdos, é como jogar Soul Edge com os mesmos gráficos ainda melhores que os de Tekken 3. Estamos de olho...

HOT Import's Point

A HOT POINT ENTRA NO MERCAD
PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS CO
GRAAANDES ...
NOVIDADES

DANDO A VOCÊ CLIENTE CONFIABILIDA
E TOTAL SEGURANÇA PARA EFETUAR
SUAS COMPRAS, POIS, NA HOT POINT
VOCÊ PAGA SUAS MERCADORIAS
SOMENTE AO RECEBÊ-LAS

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASI
SEDEX E MERCADORIAS
A COBRAR

ATENÇÃO
TODOS OS MESES SORTEAMOS
UM BRINDE ENTRE OS CLIENTE
QUE COMPRAREM ACIMA DE
R$ 100,00 LIGUE E SAIBA QUA
SERÁ O PRÊMIO DESTE MÊS.

FONE (011)
6951-6462

FONE
FAX
6982-0567

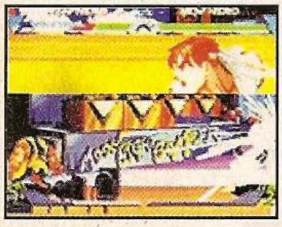
Hot Point Import'

Comércio e Representação de Games
Eletro-eletrônicos, Celulares e acessórios, informátic
Importados em geral

Rua Soldado José Vivanco Solano, 247 - F
CEP 02144 - 040 - Pq. Novo Mundo
São Paulo - SP

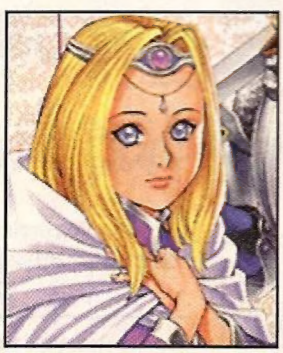
BOAS E MÁS NOTÍCIAS PARA OS DONOS DE PLAYSTATION

Existem duas notícias para os donos de PS, sendo uma boa e outra má. Bem, primeiro a boa: X- Men Vs. Street Fighter terá sua versão para o console até fevereiro de 98, sob o nome de X-Men Vs. Street Fighter EX. Mas esse "EX" do nome não significa que o game será completamente poligonal, mas que apenas receberá alguns upgrades, ganhando os modos de Survivor, Trainning e talvez até o "Expert Mode" contido em SF EX Plus Alpha. Agora a má notícia: devido às limitações do PlayStation, caso não haja nenhuma alteração na memória RAM, o console não será capaz de permitir alternar os personagens durante as batalhas! Ou seja, o esquema será semelhante ao existente em The King of Fighters, com um lutador entrando logo após a derrota de outro! Tanto que as imagens liberadas mostram, apesar de dois nomes, somente uma barra de energia. Mas a Capcom garante que os Super Combos duplos estarão ativos, bem como o counter com auxílio de um aliado e as ajudas prestadas pelo mesmo. Contudo, tudo funcionará da mesma forma que em seu concorrente da SNK. É uma péssima notícia... Logo o personagem que entrar em segundo não poderá executar o Super em dupla... Há rumores de que talvez o modo de Tag esteja presente no Vs. Mode. Em compensação Darkstalkers 3 já está em andamento e, pelo passo que ela anda, terá a mesma qualidade dos games da Capcom para o console. É ver pra crer...



SEGA ANUNCIA DRAGON FORCE 2

Muito pouco se sabe sobre o jogo, pois apenas elementos dispersos estão semi-prontos. O nome provável seria Dragon Force 2: To The Land Where There is No God (Dragon force 2: Para a Terra Onde não Há Deus), e sua data de lançamento está indefinida. Sabe-se apenas que é em "algum dia do ano que vem". Infelizmente nada, exceto a data do acontecimento, cerca de 50 anos após os bravos guerreiros derrotarem Madruk e seus servos Scythe, Gaul e Katmandoo, fora revelada. Sabe-se também que existirão um Cavaleiro, um Soldado, um Mago/a, um Usuário Espiritual (ficou horrível, não? Chame de Spirit User que é melhor...), um Samurai, um Homem-fera e até uma Dançarina. Bem, é melhor explicar desde o início. Durante uma feira de games no Japão, a SEGA lançou um concurso para a criação dos personagens de DF2. Os melhores foram escolhidos e apresentados ao público. Contudo, eles ainda não passam de imagem apenas. Logo, a SEGA organizou outro concurso para escolher o gênio do personagem, sua profissão, objetivo... Enfim, tudo. No último dia do ano os ganhadores serão anunciados. A SEGA do Japão mostra que sabe fazer os usuários de seus games felizes. Era uma boa lição a ser aprendida por outras softhouses (excetuando a Capcom, que já faz isso a cada nova versão de Mega-Man), não?



LAURA ESTÁ DEVOLTA EM D2

Com o fracasso da M2 como console, que seria o sistema para o qual D2 seria lançado, a Warp decidiu produzir o game para Saturn. Muitos projetos foram feitos, desde planos de se usar o filho de Laura (a "mascote" da Warp) como personagem principal à mais um novo universo em FMV (Full Motion Video). Mas Kenji Eno, Presidente da Softhouse, criador de D e compositor, queria algo completamente diferente para esta versão. Inicialmente todos os FMVs foram cortados e substituídos por um mundo em 3D e poligonal, onde Laura está de volta. Todas as ações se passarão neste universo, tendo ao fundo a música orquestrada regida pelo próprio Eno. A trama se passa logo depois dos acontecimentos de D, tendo o nome completo de D2: D's Dining Table, mas nenhum outro detalhe fora revelado. Nas palavras do próprio diretor, a Warp está ultrapassando todos os limites antes atravessados em outros jogos. O game está prometido para o final de 98, após o lançamento de Real Sound 2 e antes do primeiro RPG da Warp.

DE DURAL PARA KATANA

Segundo fontes de informação extra-oficiais, o nome do console 128 bit da Sega, antes chamado de DURAL, acaba de ser rebatizado, temporariamente, de KATANA. Sim, as mesmas espadas samurais encontradas em Bushido Blade. Bem, o que podemos dizer disso? Apenas que no final, todos esses nomes serão anulados e um outro completamente diferente é adotado, assim como o ocorrido com o N64. Inicialmente ele chamava-se Project Reality, passando depois para Nintendo Ultra 64 (nome que, inclusive, foi adotado ao batizar o sistema do arcade Killer Instinct). Por fim, retiraram o Ultra e deixaram apenas Nintendo 64. Vai entender...

WORKING DESINGS MUDA DE IDÉIA...

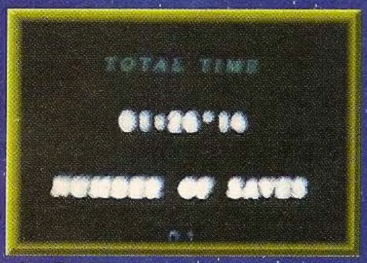
A versão americana deste sucesso dos mercados japoneses foi novamente adiado. Do dia 11 de dezembro ele passara para o dia 2 de Janeiro. Por outro lado, após deixar milhões de amantes de RPGs aflitos com a notícia de que Lunar: The Silver Star Story seria seu último RPG para Saturn em versão americana, a Working Desings volta atrás em sua decisão e diz que há uma grande probabilidade de que Shinning Force 3 (que saíra dia 11 deste mês no Japão), Dragon Force 2 (que está em fase de criação), Grandia (uma das maiores promessas da Game Arts para Saturn) e Lunar: The Eternal Blue (que está sem previsão de lançamento) sejam lançados em versão americana pela empresa (tomara que Tengai Makyo: The Apocalypse IV também se encaixe na lista de jogos a serem lançados no mercado americano pela WD). Tal mudança ocorrera devido a vários motivos, entre elas o apoio e liberdade incondicional dado pela SEGA à produtora na tradução de Shining Force 3. Mas o mais importante fator responsável por este reconcilhamento: RayStorm, onde a WD apostou alto no PlayStation, fora um fracasso de vendas. Para se ter uma idéia do tamanho do problema, basta dizer que perto deste, Albert Odyssey e Shining the Holy Ark venderam muito bem! Nossos votos para que este casamento nunca se desfaça! Três vivas para a Working Desings! Viva! Viva! VIVA! E a empresa ainda está interessada em produzir jogos para o Katana (antigo Dural), pois a Sega, sabendo que o mercado de jogos de RPG é grande, prometeu corrigir o erro cometido com o Saturn (que fora lançado somente para o uso de jogos como Virtua Fighter, Virtua Cop, Virtua Racing, Virtua Virtua Virtua...), não ignorando o gênero.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

E aí galera!!!
Não vou ficar aqui rasgando seda para a revista porque seria chover no molhado, certo?! Sou super fã do game Resident Evil do Playstation e, gostaria que publicassem meu record (1:13"47 sem salvar) que considero quase imbatível, só que pelo visto ninguém terminará em menos tempo.

André Felipe Kusman
Cascavel - PR



Oi pessoal da Gamers, estou mandando meu recorde, terminei Resident Evil - Director's Cut em 1:26 no modo Arrange (modo mais difícil com mais zumbis e os itens em lugares diferentes, a maioria mais difícil de pegar). Mando fotos para comprovar meu tempo e para mostrar que terminei mesmo o Resident Evil - Director's Cut.

Rafael Arlindo da Silva
Taubaté - SP

Oi pessoal da Gamers! Estamos mandando uma foto do jogo Crash Bandicoot 2 para comprovar que eu Marcio (Mucho) e meu amigo Deyves (Iori) terminamos o game 100% e vimos os dois finais tranqüilos.

Marcio Fernando de Lima
São Paulo - SP

Olá pessoal da Gamers. Meu nome é Fabio e tenho 14 anos. A Gamers avança cada vez mais no caminho para a perfeição e cada vez mais ajuda-nos, os viciados em RPG. Gostaria de fazer uma pergunta:
A RAM do Playstation pode ser expandida, a exemplo do Saturn?

Fabio
Via e-mail

Poder até pode, mas um aparelho deste porte sairia muito caro e seria de difícil acesso aos consumidores, e agora com as planos do Playstation II (vide Gamers 24) essa hipótese com certeza já foi descartada.

E aí galera da Gamers! Estou enviando está carta para parabenizá-los pela edição de numero 22, que tinha a estratégia de Bio Hazard para Saturn, eu usei no Playstation, e deu certo! E também para tirar algumas dúvidas da minha cabeça, são elas:
-Quando sai X-Men Vs. Street Fighter para Playstation?
-Quando sai Tekken 3?

Diego Gomes
Rio Grande - RS

-X-Men Vs. Street Fighter para o Playstation provavelmente não terá possibilidade de sair, já para o Saturn foi preciso um cartucho de 4 mega para rodar e ficar igual à máquina.
-E quanto à Tekken 3, sairá no começo de 98, provavelmente no mês de abril.

E ai pessoal, tudo bem! Meu nome é Willian. Eu gostaria que vocês me ajudassem a desvendar alguns problemas.

1º - EYEDOL tem ultra combo? Como faço?
2º Dá pra fazer a seqüência em Mortal Kombat II para deixar o personagem invencível?

Wilian A. Oliveira
Varzea Grande - MT

Caro Willian, Eyedol não possue nenhum Ulta Combo, e sobre MK2 seria pedir muito, torne-se você mesmo invencível!

Olá pessoal da Gamers.
Primeiramente gostaria de parabenizar a melhor revista de games do mundo, compro a revista todos os meses e babei com a matéria completa do jogo Final Fantasy VII, gostaria que vocês detonassem mais jogos com a mesma qualidade desse (que foi fantástica). Tenho duas dúvidas sobre FFVII: vocês deram localização de dois acessórios Ribbon (uma na porta número 5 do relógio dentro do templo dos anciãos e o outro na passagem secreta dentro de uma caverna, quando escala-se a montanha para ir até a terra prometida) gostaria de saber se é possível conseguir outro, se for comprando, onde. A outra dúvida é sobre a matéria amarela Zeninage, nas relações das matérias ela não está presente, onde eu a encontro e qual o seu efeito. Gostaria que o meu e-mail fosse respondido.

Breno
Via e-mail

Bem Breno, aqui está seu E-Mail, respondido e solucionado. Os Ribbons são itens que anulam qualquer efeito de status ruim. Por isso são considerados os melhores do game. Por esse mesmo motivo eles são tão escassos, existindo apenas dois Ribbons em todo o jogo (diferente de FF6, onde estes eram até abundantes se comparados a esta versão). A única excessão é quando há o uso dos códigos de Game Shark. Já quanto à materia Zeninage, ela só existe com código de Game Shark. Na verdade ela é uma espécie de materia própria do segundo nível da materia Nageru. No final das contas, Zeninage significa Coin Toss.

ASSINATURAS POR CARTA

Se você não possui telefone, pode fazer a assinatura da Gamers por carta, basta escrever para a Caixa Postal 20.009, dando seu nome, o local que quer que seja entregue e a revista que quer assinar (Gamers), juntamente com um cheque nominal à Editora Escala ou um Vale Postal no valor de R$ 33,00.

SUPER BRONCA

Por falta de espaço, não deu para respondermos por completo na edição passada esta carta, então, aqui vai na integra:

Oi pessoal, tudo bem? Bem, vou direto ao assunto: Vocês estão me decêpcionando! Não estou gostando do trabalho de vocês, a qualidade da revista está piorando muito e a edição de outubro foi a gota d'água. Vocês estão puxando muito o saco do Playstation (PSX), todas as edições vêm muitos jogos desse videogame e do Satum que é bom, nada. Não estou pedindo para diminuir as matérias de jogos de PSX, não posso pedir isso por que seria um pedido um tanto quanto egoísta.

A cada edição fica bem claro que vocês definitivamente não gostam do Satum por isso é dado tanto ênfase ao concorrente, mas gosto não se discute, ninguém é igual a ninguém mas vocês não estão tendo ética no trabalho de vocês. A resposta dos senhores com certeza é "que - o - PSX - tem - um - maior - número - de - jogos - lançados - e - que - o - compromisso - de - vocês - é - com - as - novidades", mas o número de jogos lançados para o PSX não é uma quantidade esmagadora em relação ao Saturn, é no máximo uns 20 a mais (ultimamente não tem sido nem 10). A edição passada (outubro) só teve 2 (dois) games do Saturn e foi (mas não por esse motivo e sim por vários outros) a pior edição do ano. Aquela matéria sobre o Final Fantasy VII (que é um ótimo RPG) foi incrivelmente muito frustrante, pô além da revista ter poucas páginas, o detonado ocupava muitas páginas e sobrava pouco espaço. Agora vocês começaram outra vez isso com FF Tatics e irão recomeçar outra vez com Wild Arms, quem avisa, amigo é: É melhor vocês lançarem uma edição (ou duas, três...) especial só com esses jogos e não os encaixarem mais na revista mensal.

Muitas vezes vocês mataram a pau a revista concorrente, mas ultimamente a qualidade só caiu. A revista concorrente tem mais páginas, o papel e os desenhos são de uma qualidade surpreendente e está detonante, eles não puxam a sardinha para o lado do videogame que eles mais gostam e isso tem nome, se chama simplesmente PROFISSIONALISMO e o sobrenome é RESPEITO ÀTODOS OS SEUS LEITORES.

O quê vocês pensam que nós somos? Bobos?

Isso não está correto. Na ficha técnica dos videogames da nova geração vocês cometeram três erros:

1º O Saturn tem 3 processadores de 32 bits e não 2.

2º O Nintendo 64 movimenta 100.000 polígonos por segundo e não 160.000.

3º O maior de todos: Vocês só fizeram comentários só sobre o PSX dizendo que a qualidade dos jogos do PSX se deve ao fato dele ser um aparelho CD-ROM. Esqueceram que o Saturn também é ? E embaixo do titulo fora do ar vocês disseram que não importa a capacidade do videogame e sim os jogos e não é bem assim, vocês ficaram com medo dos leitores optarem pelo video game da sega ao ver que este é mais poderoso em todos os aspectos. Olha, de cada 10 jogos lançados para PSX, 7 são jogos bestas e que não valem a pena comprar e enquanto ao Saturn é exatamente o contrário: De cada 10 jogos, 7 são firmes e 3 são enjoados.

O PSX recebe mais jogos porque sua estrutura se mostrou mais eficiente e rápida no desenvolvimento dos jogos, por isso um mesmo jogo sai sempre para PSX e depois para Saturn (Salvo algumas raras exceções), mas o Saturn permite jogos mais avançados e bonitos que o do PSX e com uma tecnologia quase sempre superior pois a SEGA é a empresa de videogames que mais inova e inventa novas tecnologias e sempre os jogos vem com novas tecnologias e mais bonitos e avançados, exemplos: NIGHTS, VIRTUA FIGHTER 1 e 2, Fighting Vipers e Fighters Megamix, Decathlete, Sega Rally, sem contar com os jogos que estão no forno para ir à mesa como Virtua Fighter 3 (que vai revolucionar o Saturn) e Burning Rangers. Se vocês continuarem assim eu não vou mais comprar a Gamers, só comprarei até o mês de dezembro para ver se a qualidade vai melhorar. Pois não é bom eu investir meu dinheiro numa revista que não está merecendo o que custa (e olha que a revista é bem baratinha).

Pra finalizar: Voçês vão publicar minha carta (ou ao menos trechos dela) na revista ou vão continuar escondendo a verdade?

Tchau e olhem lá, heim?

P.S.: Vocês disseram que cabem aproximadamente 5 jogos Final Fantasy VI na abertura de Final Fantasy VII do PSX. Muito bem, isso é verdade, mas vejam essa: cabem aproximadamente 5 aberturas (ou mais) do FFVII apenas na abertura do jogo ENEMY ZERO, CD para Sega Saturn.

Aqui falou (ou escreveu) o WALDSON SILVA FILHO - 16 anos residente em Belém - PA no conj. Valparaiso Q-16 Nº 04, Coqueiro CEP: 67110-000 em data de 20/10/97.

Ora ora, como estamos exaltados hoje, não? Bem Sr. Waldson, vamos analizar cada uma das alegações contidas em seu inflamado discurso. Bom, inicialmente você diz que nós "puxamos sardinha" para o console da Sony, o que na verdade é uma grande calúnia (afinal TODOS aqui na redação possuem um Saturn). Em nosso trabalho a imparcialidade é não é apenas necessária, mas essencial. E exatamente o que você chama de ladainha mensal é a realidade que assola o mundo dos games. Nós dependemos muito do mercado de lançamentos, o que, infelizmente, chega a prejudicar os possuidores de certo console. O que deve estar confundindo a muitos leitores (entre eles encontra-se você) é o fato de que não deixamos acumular muitos lançamentos para uma única edição pois nosso compromisso realmente é com as novidades e lançamentos. Tanto que todos os lançamentos de porte e qualidade para o video-game em questão foram apresentados em nossa revista assim que foram lançadas. Além disso, não contamos previews no índice... E ainda somos uma revista independente.

Quanto ao fato de você não considerar 20 títulos a mais uma quantia arrasadora, gostaríamos de saber qual seria o número ideal para que tal valor seja considerado "esmagador".

No caso das revistas especiais, estamos estudando seriamente a viabilidade de tal projeto. A maioria "esmagadora" das cartas que recebemos pedem-nos auxílio em certa parte ou, na maioria das vezes, uma estratégia completa NA GAMERS, o que nos deixa numa encruzilhada. A velha frase "Não é possível agradar a gregos e troianos" se encaixa perfeitamente aqui. Logo, optamos por ser democráticos e atender a maioria.

Cremos que no termo "profissionalismo" supracitado em letras garrafais, encaixa-se também a independência, não? Apesar dos pesares, não dependemos de nenhuma outra publicação para obter dados ou informações sobre nosso trabalho, sejam elas nacionais ou importadas. E não há pessoa que valorizemos mais que nossos leitores, sempre assíduos e à procura de algo que dificilmente encontram em outras revistas: informação. Devemos tudo a vocês, Leitores.

Ah, sim, mais informação errônea colhida com nossas colegas de trabalho. Bem, é nossa obrigação remediar isso. Caso você tenha acesso à Internet, procure Sites com dados oficiais cedidos pela própria Sega. Tente o http://www.saturnworld.com/jsmid/techspec.html ou o http://www.sega-saturn.com/saturn/other/satspecs.html, que são os melhores na rede. Em todos você deve procurar pelas especificações técnicas. O dado encontrado será a existência de 2 processadores Hitashi SH2 de 32 Bit cada, ou seja, não existe uma terceira CPU no tão falado console. O caso do Nintendo 64, acesse o http://www.n64.com/jsmid/data/TechSpec.html , um dos locais que possuem os dados originais. Então você comprovará que o N64 têm a capacidade de rodar até 160.000 polígonos com todos os seus sistemas acionados. Já a terceira... Bem, nós não ficamos com medo de nada (você por acaso ficou teve esta reação ao pensar na hipótese do fim do Saturn com a chegada do Dural?), pois o nosso compromisso é informar a verdade. A quantidade e a qualidade dos jogos são o carro-chefe de qualquer video-game. Este foi o pensamento da Nintendo com seu SNES, e o resultado foi o aparelho de video-game mais vendido na história. Caso julgue tal afirmação incorreta, então gostaria de pedir-lhe, encarecidamente, que explicasse a nós o fracasso do Atari Jaguar. Sim, pois segundo sua tese, o melhor video-game é aquele que possui o processador mais poderoso do mercado, não importando a qualidade ou quantidade de seus jogos, estou certo? E exatamente naquela época sequer existiam planos para se lançar um console de 32 ou 128 bit. E qual foi o resultado? O Jaguar, apesar de ter um poderoso (para a época, entenda-se) processador de 64 bit, pereceu devido à péssima e diminuta qualidade de seus jogos. E os consoles de 16 Bit continuam até hoje firmes, ocupando sua fatia no imenso bolo que é o mercado internacional.

Sim, você talvez até esteja certo quanto a apenas três jogos serem de qualidade no PlayStation, mas, como suas palavras mesmo confirmam mais abaixo, a plataforma à qual tal console pertence possui a vantagem da rápida produção de jogos. No final, enquanto 40 jogos saem para o PSX sendo 12 de qualidade considerável, o Saturn fica atrás, com 10 jogos produzidos e desses, apenas 7 de qualidade.

E não negamos quanto à alta capacidade do Saturn em produzir gráficos em 2D, pois a Sega planejou desde o início os expansores de RAM, mas aí dizer que ele é superior em termos de POLÍGONOS é demais. O PSX foi CRIADO para jogos poligonais, tanto que seu primeiro jogo foi Ace Combat, um game de simulação poligonal / 3D. Você pode até rebater a afirmação dizendo que o primeiro game de SAT foi Virtua Fighter, mas isso ocorrera por conveniência para vender mais unidades, logo que tal jogo era a febre da época. Mas o Saturn é um multi-uso! Contudo, ele saira-se melhor ao produzir jogos em 2D. Com a chegada no novo cartucho de RAM da Capcom (vide a matéria sobre XMvsSF), o SAT tornara-se capaz de criar animações perfeitas, mas apenas em 2D. Por outro lado, o PSX é um dos piores video-games para jogos nesse estilo. Tome como exemplo a versão de XMvsSF para PlayStation, apresentada na seção "Rapidinhas". Simplesmente deplorável. É aí que entra o papel de você leitor. O papel de selecionar o melhor console para VOCÊ. Nós em hipótese algum empurramos qualquer um deles para vocês, dizendo de forma imperativa, seja direta ou indiretamente. Apenas mostramos os prós e contras de cada um, assim como fazemos com os jogos.

Ah, e quanto ao seu investimento, asseguro que a Gamers é o investimento de menor custo e de maior retorno do mercado de revistas (Hmmm... Tá, nem tanto). E quanto a publicar sua carta, a resposta é não, não vamos publicá-la. Ok?

Fã Clube

Alô pessoal da revista Gamers, eu tenho um Fã Clube, fundado em conjunto com alguns amigos. Gostaria de ver o endereço na revista.

Game New Club
Rua: Osvaldo Ábtico 201
Caxias do Sul - RS
Cep: 95060-540

PRÓ DICAS

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 2

Todas as armas

Em qualquer momento do jogo, segure o botão de andar (R2) e dê um passo para ←, um passo para →, um passo para ←, um passo para ↓, e outro para ↑. Dê três voltas em torno de si mesmo, em qualquer direção, pule para trás e aperte o botão de rolar para virar no ar.

Explodindo Lara

Em qualquer momento do jogo, segure o botão de andar e dê um passo para ←, um passo para →, um passo para ←, um passo para ↑, e outro para ↓. Dê três voltas em torno de si mesmo, em qualquer direção, pule para frente e aperte o botão de rolar para virar no ar.

Pular de fase

Em qualquer momento do jogo, segure o botão de andar e dê um passo para ←, um passo para →, um passo para ←, um passo para ↓, e outro para ↑. Dê três voltas em torno de si mesmo, em qualquer direção, pule para frente e aperte o botão de rolar para virar no ar.

DISK - GAMERS

CONFIRA:
AS DICAS, OS TRUQUES
E MANHAS
DOS MELHORES GAMES

DISK
0900 - 789701
R$ 4,98 POR MIN.

EINHÄNDER

Em uma era de completo caos, quando a Terra e a Lua caminham juntas para o progresso, surge uma nave. Uma nave que trazia terror àqueles que possuiam o poder. O nome do misterioso piloto era desconhecido. Contudo, sua nave era temida por todos. Seu nome: Einhänder.

Esqueça tudo que você já viu em termos de games de tiro convencionais. Agora prepare-se para conhecer mais um sucesso da Square Soft, empresa que hoje é sinônimo de qualidade. Einhänder (lê-se "Êin-rander" que, em alemão, significa o mesmo que "One Handed" ou "de uma única mão") traz gráficos completamente em 3D com um nível de detalhes altíssimo tanto em se tratando de cenário quanto de inimigos e demais ameaças; uma animação ultra-fluente (os 60 fps garantem a completa auxência de Slowdown) e sob a direção de Hironobu Sakaguchi, responsável por toda a saga de Final Fantasy (o que dispensa comentários, não?).

Você encarnará o piloto de uma das versões das Einhänders, naves possuidoras de um grande poder de fogo e liberdade de pilotagem. Mas é um fato que as caracteriza das demais: em sua parte inferior, existe uma peça peculiar, uma espécie de mão mecância, fazendo assim jus ao nome que recebera. Você pode optar por usar qualquer uma das três Einhänders, cada qual com suas características própria, normalmente quanto ao armamento e possibilidade de adaptar-se ao ambiente (ou, em outras palavras, sobreviver a diversos tipos de situações sem perecer, utilizando-se apenas do que estiver à mão). A Endymion FRS Mk. I, por exemplo, pode acoplar ao próprio sistema até duas armas diferentes, conseguidas com inimigos, mas perdendo, dessa forma, seu canhão principal. A Mk. II possui um sistema de alojamento de armas, o que permite a ela o constante uso do canhão e o armazenamento de até três armas diferentes. Uma das maiores inovações do game é a possibilidade de evoluir seus veículos. Sim, seus Endymions podem se tornar Astreas ou até algo melhor, dependendo da quantidade de pontos alcançado. felizmente para auxiliar nesta tarefa existem as barras de multiplicação de pontos. Elas funcionam quase como um contador de combos: quanto mais inimigos na seqüência você mata, mais ela sobe até se encher e atingir o próximo nível de multiplicação (que aliás vai até 15). Se nenhum inimigo for morto neste meio tempo, ela (a barra), volta a descer. Feito isso, basta acessar a opção "Evolute" no menu de opções e distribuir seus novos pontos entre os atributos.

O estilo de jogo lembra um pouco o visto em um dos primeiros games do gênero para PlayStation, Philosoma. Em ambos, os ângulos de visão mudam constantemente, gerando um game de tiro bastante dinâmico, diferente de games com Scroll fixo (como Raiden ou Raptor). Citando outros sucessos, a parte gráfica lembra bastante RayStorm, também para o console. Contudo, os efeitos presenciados neste último podem ser considerados pobres se comparados à destes. Apenas para se ter uma idéia, quando você enfrenta algum chefe, é como se um Emerald Weapon (de FF7) ou algo semelhante estivesse em sua frente.

O som é muito bom, com ritmos dançante que mudam constantemente durante as fases. As vozes são limpas, não havendo chiados ou ruídos que atrapalhem a compreensão do que se é dito. As explosões são realmente boas e um Surround seria ótimo para sentir-se no campo de batalha. Todavia, contrastando com tudo isso, há alguns efeitos pobres, reaproveitados de games de SNES (note os rugidos de alguns chefes. Não te lembra alguns antigos jogos do console de 16 bit da Nintendo?).

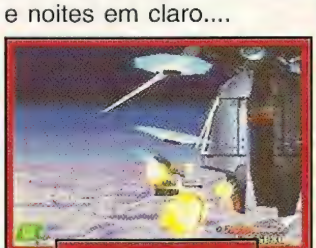
A resposta dos controles é bem rápida, possuindo também um sistema de velocidade que define o quão rápido sua nave se movimenta. Dessa forma não existem aquelas desculpas do tipo "a nave era muito rápida" ou "a porcaria da navezinha é muito lenta"...

Finalizando: se você gosta de games de tiro, este é um forte candidadto a convidá-lo a perder noites e noites em claro....

As três naves possuem cada uma sua característica

Cada chefe possui um ponto fraco que faz com que ele pisque em vermelho quando acertado. Alguns tiros com uma arma forte neste ponto levarão ele rapidamente de volta para onde ele veio.

O último chefe é um um dos mais rápidos e alucinantes desde Panzer Dragoon (Saturn). Estratégia para destruí-lo? Só atirando, atirando, atirando...



Um visual D+!

Fique na parte de baixo do penúltimo chefe quando ele soltar esse raio. A possibilidade de ser acertado cai bastante

FICHA TÉCNICA

PlayStation

EINHÄNDER	
SQUARESOFT	CD
TIRO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.4
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	3.9

PROS

- Você tem três naves distintas à sua disposição
- O sistema de jogo é super original e proporciona grande diversão
- Os chefes são ENORMES

CONTRAS

- Os efeitos sonoros ficaram a desejar
- As cenas em CG poderiam ser mais constantes e com melhor qualidade

CLAS. FINAL 4.2

FRONT MISSION 2

E o Espetáculo Deve Continuar...

Cá estamos novamente para falar desta magnífica criação da Square. Como prometido na edição passada, aqui estão as formas de se adquirir os dois mais poderosos Wanzers secretos: Raven e Iyana W. Todavia, optamos por deixar as listas de Skills, Itens e Passcodes para a próxima edição... Mas calma! Vira essa JuriEX pra lá! Primeiro, as explicações: tomamos tal decisão após muito pensar. Acompanhe nosso raciocínio: se dermos todos as Skills, muitos leitores escreverão perguntando "o que diabos é isso?" ou "Como isso funciona?". Em outras palavras, a essência de nossa tese é: do que adianta dar táticas avançadas se muitos ainda não dominam o básico do básico? E tem também o problema do tempo... Sacumé né? Fim de ano, correria, gente entrando de férias... Bom, voltando ao assunto. Dessa forma, resolvemos dar uma "aula" explicando cada elemento e atributo não só dos Wanzers, mas também dos pilotos, das armas e dos computadores. Há também o esclarecimento de termos técnicos como AP e GEO, bem como as inovadoras (pelo menos para os jogos da série...) novas formas de classificação de dano, armas e alvos. Para completar, revelamos alguns dos segredos contidos na rede de informações mundial (fictícia) além do maior dos truques deste game: o WARP. Sem mais demora, cemecemos a aula...

O que são os AP?

Bem, sem dúvida alguma este é o mais complicado elemento contido em FM2. AP, ou Action Points, são pontos que seus personagens têm para gastar em ações como dar um soco ou disparar um míssil. Cada uma possui seu custo em pontos, o que pode se tornar um grande problema (ou mesmo uma grande vantagem) para suas estratégias napoleônicas.

O AP também influi na porcentagem de acerto do oponente ao mirar em seu Wanzer. Quanto mais AP você possuir, menor o Hit Rate dele. À medida que você evolui, seu AP também o faz. Quanto mais níveis seu personagem tiver nas três categorias de ataque, mais Action Points ele terá. Complicado? Hmmm, então vamos facilitar um pouco. Rocky, Lisa e Ash têm nível 30 na categoria de ataque Fight. Todavia, eles possuem 11, 13 e 15 Action Points respectivamente. Bom, como explicar isso? Simples! Rocky possui 30 em Fight mas apenas nessa categoria. Lisa possui nível máximo tanto em Fight quanto em Short e, por esse mesmo motivo, dois pontos a mais que seu aliado do Dull Stags. Já Ash é mestre nos três tipos de ataque, o que justifica seus 15 pontos de ação. Mas nada impede que, por exemplo, Pike tenha 13 AP mesmo não tendo nível máximo em alguma categoria de ataque. Basta a ele ter cerca de níveis 10 em luta corporal, 17 no uso armas de fogo e 24 em Long (uma pontuação até certo ponto balanceada) para tal quantidade de AP.

Os AP na forma de ataques são gastos apenas durante o seu turno, ou seja, assim que este terminar seus pontos serão completamente recuperados. Se, de alguma forma, esses pontos forem gastos de forma defensiva durante o turno do oponente, os mesmos serão recuperados no término do mesmo. Por isso não tenha medo de gastá-los. Para simplificar, resumamos tudo isso em um pequeno exemplo: Você inicia seu turno e movimenta Ash, deixando-o com 6 AP dos 15 originais. Ao fim do turno, após executar ataque bem sucedido a um oponente, o líder passa a possuir 2 AP. Caso esses não se recuperassem, essa quantidade de pontos teria um grande potencial para se tornar um empecilho, pois seriam suficientes apenas para um Auto-Evade. Todavia, com seu medidor de AP cheio, Ash pode perfeitamente receber e contra-atacar qualquer investida inimiga (que também recobraram sua pontuação total). E é exatamente o que acontece. Sendo atacado à longa distância por todos os lados e usando o Shield para se defender, o guerreiro termina o turno em questão com 3 míseros AP. Mas isso não é motivo para pânico. Ao iniciar-se o novo turno, o ex-segundo tenente tem novamente 13 pontos de ação. "Treze pontos de ação? Mas ele não tinha 15 pontos? Então eles não recuperam todo o AP?" você deve estar se perguntando. Mas há uma explicação. Há certas circunstâncias que levam o AP do personagem a receber penalidades. Por isso o máximo de AP as vezes não é atingido ao fim do turno do oponente. Mas, da mesma forma, também existem ocasiões onde seu AP recebe bonificações que, apesar de não ultrapassarem o valor total de pontos, auxilia a anular algumas das penalidades. Sendo assim, aqui vai uma pequenas lista de situações onde seu AP é tanto bonificado quanto penalizado além de, claro, os custos de cada ação possível de ser realizada.

Custos De AP

- Mover-se um quadrado custa apenas 1 AP. Mas a cada quadrado além daquele, o custo se eleva em um ponto (3 quadrados = 3 AP, 8 quadrados = 8 AP, e assim por diante);

- Atacar com armas da categoria Fight não custa nada. Contudo há o Evade automático, que leva você a gastar 2 AP. Isso causa um certo problema: caso seu AP esteja zerado ou torne-se dessa forma durante a rodada de combate (através do uso inevitável deste recurso), sua ação não será realizada. Vejamos um exemplo: Cordy tem 2 AP. Um oponente resolve atacá-la com uma metralhadora (Short). Ela, como que por instinto, contra-ataca com sua melhor arma: um Knuckle, arma de Fight. O atacante age primeiro, removendo os dois únicos AP da guerreira. Sem AP, mesmo tendo seu ataque custo 0, ela não investe;

- Utilizar-se de armas de fogo para atacar (categoria Short) custa 2 AP. Só para variar um pouco, Auto-Evades podem elevar este valor;

- Ao usar armas de categoria Long há o gasto de 6 AP. Diferente das demais, Auto-Evades não se implicam nesse custo, pois eles simplesmente não existem (você não pode contra-atacar um Lança-mísseis com uma Canhão!);

- Usar Shields para se defender custam 2 pontos (preço do Auto-Evade incluso);

- O uso, cedimento ou recebimento de Itens custam cerca de 4 pontos. Nada mais, nada menos;

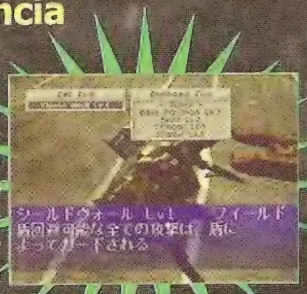
- Ao se esquivar de um ataque (Evade), o gasto de AP varia, sendo nulo, um ou dois. Caso você tiver pontos de ação para serem gastos, maiores são as chances que você possui para escapar da linha de fogo. Contudo, quando você recebe um ataque, mesmo que a ação Evade não tenha sido selecionada, ela será ativada, consumindo 2 AP (o assim batizado Auto-Evade);

- Qualquer (e repetimos, QUALQUER) contra-ataque executado pelo oponente na rodada total de combate, reduzirá seus AP em 2 pontos, provenientes do Auto-Evade, que, no final, SOMAM-SE aos do custo comum de seu ataque (2 pontos do ataque do Auto- Evade mais 2 pontos do seu ataque Short, por exemplo, o que resultaria em 4 pontos de ação gastos na rodada de combate). Caso este seja realizado por você sobre o oponente, o AP dele será reduzido em dois pontos além daqueles utilizados para o ataque. Contudo, neste último caso há um outro porém: você apenas poderá contra-atacar caso seu Auto-Evade não consuma todos os seu pontos de ação. O mesmo custo se implica quando ataques seus são feitos sobre o oponente, reduzindo-se o AP destes, claro; e deles sobre você (subtraindo-se de seu AP), devido à Auto-Evade. Vejamos mais um exemplo: Joyce tem 11 AP e seu oponente 6. Joyce ataca com uma Shotgun (Short, custo 2). O defensor inimigo contra-ataca com uma Flame-Launcher (também Short, de mesmo custo). O inimigo aciona a técnica First, atacando primeiro e gastando 2 pontos por sua ação. Com o acionamento do Auto-Evade, Joyce fica com 9 AP. Tudo bem, AP suficiente para usar sua Shotgun, perdendo mais 2 AP. Ao fim da rodada de combate, o atacante do Muddy Otters está com 7 Action Points e o Defensor de Alordesh com 2 AP. Qualquer um que ataque este inimigo até o final do turno e aja primeiro, não receberá reação alguma, pois os 2 pontos restantes dele serão gastos pelo Auto-Evade!

Bônus / Penalidades (tanto para você quanto para seu oponentes) quanto aos Action Points

- Se algum aliado estiver em um quadrado adjacente (um guadradinho ligado) ao do Wanzer, ambos receberão +1 AP (não excedendo o máximo do personagem);
- Caso algum oponente estiver em um quadrado adjacente ao da unidade, ambas receberão -2 (não ultrapassando o mínimo de 0);
- Uma unidade inimiga em um quadrado localizado diagonalmente e ligado ao do Wanzer confere a ambos uma penalidade de -1 AP (não ultrapassando o mínimo de 0);
- Uma unidade cercada por todos os lados (diagonais inclusas) terá -12 AP;

A Experiência



Não, isto não é nome de filme. Os níveis de experiência estão intimamente ligados às categorias de ataque, ou seja, tendo marcadores de nível diferentes para cada uma delas (Fight, Short e Long), dependendo da arma que você usar para causar dano ao inimigo, uma das três se encherá. Simplificando: se você atirar com uma Rocket-Launcher, a experiência ganha com o ataque encherá somente sua barra de experiência de Long.

A quantidade de experiência ganha depende muito do dano causado e do nível do oponente. Se o dano causado for baixo, mas a diferença entre seu nível e o do oponente for grande (algo entre 10 e 20 níveis), a quantidade de experiência ganha será grande. Se o dano for alto e o nível do oponente mais alto ainda, o ganho será maior. Agora, caso você não esteja em desvantagem, tendo um nível muito mais alto que seu oponente, mesmo tendo causado um dano bastante elevado (excetuando-se a hipótese de que haja a destruição de alguma parte) o ganho de experiência será insignificante. Se o dano causado for baixo, o ganho será menor ainda. No caso de ambos estarem equiparados, o ganho será mediano.

Tocando neste assunto, a destruição de alguma parte doWanzer confere bastante EXP (normalmente o dobro do normal) ao atacante. No entanto, diferindo-se novamente de seu predecessor (Front Mission), se você destruir o corpo, os tiros cessam, impossibilitando a oportunidade de destruir mais algum pedaço do corpo e, conseqüentemente, ganhando mais EXP.

Ainda citando diferenças, aqui os oponentes não ganham experiência, tendo nível fixo. Isso pode parecer bom, mas impede que seus oponentes tornem-se mais e mais fortes, mas também impossibilita que o ganho de experiência seja maior. Por outro lado, existem muito mais inimigos nas missões que antes, o que significa muito mais experiência.

As Influências do Terreno

A esta versão deste magnífico game, foi adicionado mais um elemento para reforçar o elemento "estratégia": a GEO ou, se preferir assim chamá-la, a influência da geografia nos Wanzers.

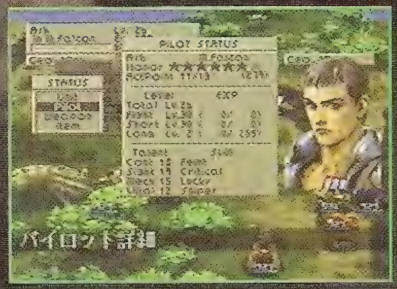
Quando se usa o termo GEO, incluem-se nele as formas de relevos (montanhas, planícies, etc.), os rios, a vegetação (florestas, bosques...), etc. Tal atributo é apresentado em uma janela logo abaixo da de Status, sempre acompanhada de um número em porcentagem, variando de 0 a 40%. Locais de GEO 0% são inacessíveis, como sobre pedras ou carros.

Se você estiver em uma área onde seu GEO é maior que o do oponente, a vantagem será sua pois, quanto maior o número, menor o seu MOV (o número no Status não se altera, mas a queda é visível ao se observar a área de movimentação) mas melhor o seu Hit Rate e seu Evade. Planícies têm, no geral, 10% de GEO, enquanto regiões entre prédios ou em encostas de montanhas possuem cerca de 30 a 35% neste elemento. Em zonas de vegetação muito densas e de elevação razoável o GEO pode chegar a 40%.

As Categorias de Ataque

Categorias de ataque são as três grandes famílias onde foram encaixadas todas as armas, existentes desde a versão anterior. Estas se baseiam no princípio de distância, sendo ataque de curta, média e longa distância. Cada arma possui também tal característica, podendo esta também ser divididas segundo o critério. As três categorias possuem um medidor de experiência próprio, o que permite a você, jogador, especializar (possuir altos níveis em apenas um desses atributos) seus lutadores em certa categoria, tendo, por exemplo, guerreiros especialistas em Fight, Short e Long que causam muito mais estragos que um grupo de combatentes medianos nas três categorias (pois, como já dito, quanto mais níveis você tiver em uma categoria, mais dano você causará usando armas da mesma, bem como seu índice de acerto).

A categoria Fight baseia-se na luta corpo a corpo. Tais técnicas só são possíveis quando há contato físico (entenda-se: nada de tentar atacar helicópteros ou bombardeios com Rods!) entre as unidades. Entre as armas desta categoria estão as Knuckles e as HardBlows. A de Short inclui técnicas de batalhas à média distância. Aviões e outros objetos voadores podem ser atingidos com armas desta categoria. Contudo, no geral, apesar de possuírem um alto valor em HIT, estas armas têm um poder de ataque muito menor que o contido nas de Fight. Mas isso não significa que elas sejam menos efetivas que suas irmãs, e muito menos que sejam dispensáveis. A categoria Long pode ser considerada a mais segura e mais arriscada ao mesmo tempo. Quanto à primeira afirmação, ela é segura pois não há o risco de contra-ataques. A segunda se deve ao fato delas, além de possuírem pouca munição, normalmente terem um Hit Rate mediano (baixo para guerreiros de baixo nível). Podem até ser dispensados, mas em certas missões eles serão indispensáveis. Qualquer arma que possa ser usada à uma distância maior que um quadrado adjacente ao seu pode ser considerada uma arma de Long. Logo, bazookas, canhões e demais tipos de lança-algo se encaixam aqui.



Os Tipos de Dano

A quantidade de armamentos neste game é abundante, bem como sua variedade, indo desde Rifles a Socos-Ingleses. Sendo assim, o tipo de dano que tais armas inflingem não poderia ser igual. Um soco, por exemplo, não causa o mesmo tipo de dano que um Lança-chamas, inflinge? Quanto às defesas ocorria o mesmo. Um Wanzer com o sugestivo nome de "Frost" deveria ter maior proteção contra fogo, não? Por esse mesmo motivo os gênios da Square dividiram o dano causado pelas armas em três classes, a saber:

SHOCKING (S) : Abrange as armas de impacto e corte, como socos, porretes e até mesmo espadas. As armaduras com a característica ANTI-SHOCKING possuem uma menor vulnerabilidade a este tipo de ataque. Você perceberá que o tipo Shocking está sendo inflingido quando os números indicando a quantidade de dano são mostrados em verde;

PIERCING (P) : Inclui armas de perfuração, indo de balas e rifles à metralhadoras. As partes ANTI-PIERCING funcionam como coletes à prova de balas, que detem, até certo ponto, o dano causado por armas com o tipo Piercing. Seu dano é apresentado em branco / cinza;

FIRE (F) : Armas como lança chamas se encaixam nesta categoria, bem como armaduras com proteção ANTI-FIRE. Seu dano, como não poderia deixar de ser, possui números vermelhos;

Mas onde encaixar armas como mísseis e foguetes? Em (F) ou em (S)? A resposta encontrada foi simples: em ambas. Como diria Einstein, "A necessidade é a mãe das invenções...", e logo surgiram as Dual Damage Weapons ou, se preferir assim chamá-las, Armas de Dano Duplo. Elas possuem as melhores características das duas classes mas, caso hajam defesas para uma das formas de dano, ainda haverá uma certa efetividade desta. Ou seja, apesar da proteção ANTI ser reduzida à metade, ela ainda estará ativa. Vamos à elas:

FIRE / SHOCKING (FS) : Armas como foguetes e mísseis causam tal tipo de dano. Seu dano é mostrado em verde e vermelho;

SHOCKING / PIERCING (SP) : Canhões principalmente. Os números estão em branco e verde;

FIRE / PIERCING (FP) : Apenas granadas se encaixam nesta categoria. Apesar do dano causado por estas armas não aparecer, ele pelo menos deveria ser verde e vermelho... Acho;

"Legal, certo, mas... TODAS as armaduras possuem defesa contra certos tipos de dano?" Não, a resposta é não. Para o caso das armaduras, existem as NORMALs, que possuem o mesmo tipo de blindagem para todos os tipos de dano supracitados. Seria quase como partes que contam apenas com a DF original. Pode parecer desvantajoso, mas normalmente a própria DF é alta, o que já garante uma boa proteção contra qualquer tipo de dano. Ah, e mais um último toque quanto os tipos de dano: dependendo do escudo que você estiver usando, o braço onde este estiver equipado ganhará a mesma DF Type possuida por ele, mesmo que este possua a sua própria.

Os Tipos de Armas

Como na versão anterior, as armas estão (mais uma vez) divididas em vários tipos. Todavia, surgiram novas armas e, com elas, as inevitáveis outras classificações. Dentre estas surgidas estão as granadas, os mísseis especificamente antiaéreos, os foguetes, os socos-ingleses... Bem, creio que seja mais prático listar todos os armamentos existentes, bem como suas abreviações e tipo de dano.

PUNCH (PC) (Shocking): São os socos dados pelas próprias mãos dos Wanzers. Normalmente são batizados de HardBlow ou algo semelhante (nunca de Punch);

KNUCKLE (NK) (Shocking): São os socos-ingleses. Alguns possuem garras, outros lâminas, mas os mais comuns são socos-ingleses na íntegra. A maior vantagem destas armas é a liberdade de movimento que elas proporcionam, permitindo a execução de qualquer Skill;

ROD (RD) (Shocking): São, literalmente, cajados... Bem, não exatamente cajados grandes, mas curtos. Para ser sincero, são bastões... Porretes seria um nome melhor... São pesados e difíceis de se manejar, mesmo para especialistas. Em contra-partida o dano causado é bastante alto. Aqui encaixam-se também espadas e sabres. Tá, elas também não são porretes, mas também não são cajados...

MACHINE GUN (MG) (Piercing): São metralhadoras. Todas são de multi-acerto, com um HIT razoável. Boa para acertar helicópteros e outros Wanzers;

RIFLE (RF) (Piercing): São as armas de maior valor de HIT. No geral, são de acerto único, com um poder alto e que quase sempre pegam. São mais pesadas que as Shotguns, o que pode causar certos problemas quanto ao peso, mas nada que uma boa BackPack Power Pak não resolva. O maior empecilho é a impossibilidade de se atingir aviões (mas não helicópteros);

SHOTGUN (SG) (Piercing): As calibre 12 não poderiam estar ausentes. Apesar de usarem balas que se espalham, estas causam dano somente a uma parte por tiro. Não atingem também aviões. Seu HIT só perde para o da Bazooka em termos de "quem tem menos". Portanto, se você tiver um baixo nível em Short, não aconselhamos o uso desta;

AUTO-CANNON (AC) (Piercing): Usado por helicópteros, aviões, tanques e unidade fixas. HIT semelhante ao das metralhadoras, cadência de tiros alta mas dano baixo. Seu alcance é de 1 a 2 quadrados;

FLAME-THROWER (FR) (Fire): Os lança-chamas. HIT razoável, assim como na versão anterior. "Então qual a vantagem de se usar uma dessas?" é exatamente este o ponto. A maior vantagem desta é a possibilidade de acertar dois alvos ao mesmo tempo em um único tiro (um braço e as pernas, o corpo e o outro braço...). Só use com um nível elevado em Short;

BAZOOKA (BZ) (Fire/Shocking): Um dos (se não "o") piores HITs entre as armas, como em FM. Alcançe alto (1 a 4), mas quase nunca acerta. Nem mesmo níveis altos em Short e Long salvam esta. Escolha outra...;

GRENADE-LAUNCHER (GL) (Fire/Piercing): Não dá experiência para nenhuma das três categorias, o que se torna um problema para aqueles que desejam elevar-se. Retira uma quantidade razoável de HP em partes aleatórias de todos que se mantiverem no raio de ação (mesmo aliados podem perecer. Quantas vezes não perdemos nossa Amia por causa dos erros de cálculo de Roswell...). Se seu nível de Long estiver no máximo, esta é uma boa pedida;

MISSILE (MI) (Fire/Shocking): Bons para longas distâncias apenas (algo entre 4 e 5 quadrados). Normalmente a cadência de tiro é baixa, o dano alto e o HIT mediano. Se você já confia em seu Hit Rate, use para avançar em Long;

ROCKET-LAUNCHER (RK) (Fire/Shocking): Boas e nada mais. O HIT é médio, mas menor que o dos Missiles. O alcance é menor (2 a 4), o dano também, mas a cadência de tiros é maior. Caso você não confie em poucos tiros, esta é uma ótima opção;

ANTI-AIR MISSILES (AM) (Fire/Shocking): São como os mísseis convencionais, mas acertam somente alvos aéreos;

ANTI-AIR ROCKETS (AR) (Fire/Shocking): Foguetes antiaéreos, ou seja, só acertam alvos aéreos. Funcionam da mesma forma que os Rockets normais;

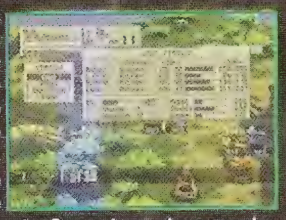
CANNON (CA) (Shocking/Piercing): São bons, mas a cadência de tiros e a quantidade de balas são baixas (ambas 3). Não seria má idéia carregar na BackP. alguns SpareCAs;

BACKPACK (BackP.) (-): Não são realmente armas, mas são vendidas nesta categoria. Existem dois modelos: as PowerPaks servem para elevar o EG do Wanzer, permitindo que mais peso seja carregado, enquanto as ItemPacks, apesar de terem valor zero em EG, possuem espaços para carregar itens (que, na versão anterior, eram guardados no próprio Body do Wanzer);

SHIELD (Shield) (Variável): Como as mochilas, estas não são armas. Eles elevam a DF dos braços, adicionando também sua defesa quanto a certo dano (caso haja). Se algum ataque seja feito e a opção Shield seja escolhida (ou a Skill Shield Wall for acionada), contanto que o dano não seja muito alto, ele será automaticamente reduzido a zero. Do contrário, pelo menos o dano no braço protegido será reduzido (mas nada garante que apenas esta parte será atingida);

As Habilidades dos Wanzers...

UNIT NAME: O nome do Wanzer, alterável através do Setup;
NAME: São os nomes das partes que constituem o Wanzer, incluindo corpo, braços e pernas;
TOTAL: É uma espécie de "média total" das habilidades de seu Wanzer, incluindo todas as suas características;
FIGHT: A habilidade total do Wanzer em termos de luta corporal. Quanto maior o número, melhor ele é nessa categoria de ataque;
SHORT: O quão bom é o Wanzer no uso de armas de fogo. Da mesma forma que a característica anterior, quanto maior o valor, maior a efetividade de seus ataques com este tipo de arma;
LONG: Este valor representa a capacidade do Wanzer de lançar projéteis à longa distância;
MV (*Moviment*): O número de quadrados que seu Wanzer pode se movimentar, somando-se vertical / horizontalmente (quase como envergadura para as aves) e, em alguns casos, o próprio quadrado onde a unidade está;
MOB (*Mobility*): É a mobilidade do Wanzer. Influi diretamente na quantidade de MOVE da unidade. A cada dezena completada (10, 20, 30, 40...) acima da MOB original você receberá +1 ponto de MOVE (para um MOB original de 36, uma Backpack de +4 é o bastante para elevar em um ponto o MV). Caso haja uma redução de MOB, a cada dezena a menos no Wanzer representa -1 no MV. O MOB nunca pode baixar a pontos negativos;
R.C. (*Ressource Cost*): Este valor representa o custo total da unidade para ser colocada em combate. Envolve o gasto com combustível (ou você achava que eles eram movidos à vento?), munição e manutenção. Os reparos cobrados ao fim das batalhas não são baseados nesta característica. Eles são cobrados à parte, mas mesmo assim subtraídos de seus créditos. Caso você não tenha dinheiro suficiente para pagar esse custo, nada acontecerá. Nada mesmo. Você nem mesmo receberá os créditos por ter terminado a missão...
HP (*Hit Points*): É a energia do Wanzer. Os pequenos riscos que separam a barra indicam a quantidade de HP em cada parte (Body, Arms e Legs). No Unit Status o HP de cada parte do corpo é mostrado individualmente. Caso algum desses valores chegar a zero durante uma batalha, a parte a qual ele pertence é destruída. Se o corpo for destruído, a unidade é removida (afinal, o cockpit se localiza exatamente nesta parte);



DF (Defense): É o poder defensivo total da unidade. Esse valor reduz a quantidade de dano recebida por qualquer tipo de ataque executado sobre o wanzer;
DF TYPE (*DefenseType*): Indica a defesa específica de cada Wanzer. A letra entre parênteses representa a que tipo de dano a unidade é menos vulnerável (vide o tópico "Tipos de Dano" para maiores detalhes), tendo o valor da DF elevado contra danos desta natureza;
W / P (Weight / Possible) ou WT (Weight): O peso atual / total que o Wanzer pode suportar em quilos, incluindo o contido nas partes que o constituem e nas armas e itens que porta. Este elemento do Status está diretamente ligado e dependente do poder do EG existente no corpo e na BackPack. O primeiro número indica a pesagem atual do Wanzer, enquanto o segundo indica o peso máximo suportável;
EG (Engine): Juntamente com o HP, é um dos mais importantes elementos contidos em um Wanzer. É o poder do motor existente no Body. Este atributo movimenta e sustenta os demais membros e armamentos, alterando também a MOB e o MV;
EV (Evade): A capacidade de esquivar-se de ataques inimigos é indicada por este valor. O número depende tanto do nível do personagem (o mais alto, seja Fight, Short ou Long) quanto do HP atual do personagem.

...Dos Pilotos...

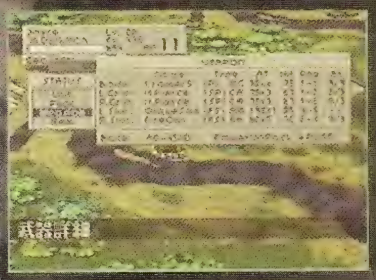
NAME / UNIT NAME: O nome do personagem seguido do nome de sua máquina;
HONOR: O número logo abaixo da última estrela indica a quantidade de Honor Points (ou Pontos de Honra), que aumentam à medida que você destrói uma parte do corpo do oponente. Você consegue cerca de um ponto de Honor a cada braço / pernas destruída, enquanto o corpo lhe confere entre um e dois dos mesmos. Contudo, se você atacar um oponente pela frente estando de frente (olhos nos olhos...), você receberá mais Honor Points que o normal. O corpo poderá conceder entre dois a quatro pontos de honra enquanto os braços e pernas até dois desses pontos. Já as estrelas são preenchidas à medida que os Honor Points aumentam. Quando estes atingirem cerca de 20-30 pontos, uma estrela será completada. Quando três estrelas estiverem completas, a primeira Honor Skill será recebida;

ACTPOINT: São os tão comentados AP. Servem para serem gastos em ações. Veja o tópico "O que é AP?" para mais informações;
LEVEL: Este tópico está subdividido em quatro outros, sendo eles: Total, Fight, Short, Long.
TOTAL: Representa uma espécie de média dos demais níveis;
FIGHT: Quanto mais alto o nível, melhor o piloto consegue fazer um Wanzer manejar armas de curto alcance em combate. Ou seja, o dano será bem maior, bem como seu Hit Rate. À medida que o personagem eleva seu nível, ele vai recebendo Skills que auxiliam no combate;
SHORT: Representa o quão bem o personagem usa armas de fogo à média distância com sua unidade. Assim como os níveis de Fight, à medida que os dessa categoria avançam, o guerreiro receberá Skills que aumentarão sua efetividade durante a batalha, além de, claro, elevar o dano causado e o Hit Rate das armas.
LONG: O poder das armas de longo alcance e o índice de acerto são medidos através desta subdivisão. Quanto maior o nível, maiores serão as chances de acerto e de alcançar um acerto crítico. Além disso existem técnicas que auxiliam no uso destes tipos de arma.
TALENT: São, como o próprio nome indica, talentos natos de cada piloto. Um número alto no atributo VITAL (Vitality), por exemplo, indica que ele será melhor na categoria Fight;
SKILL: Os inúmeros Skills conseguidos com a elevação de seus níveis são guardados numa espécie de estoque, onde você pode visualisá-los ou equipá-los no momento que escolher. Contudo, diferente da versão anterior deste game, você poderá apenas equipar quatro Skills de uma vez, que serão mostradas nesta área. Mesmo as Skills dos inimigos são visíveis por esta área.

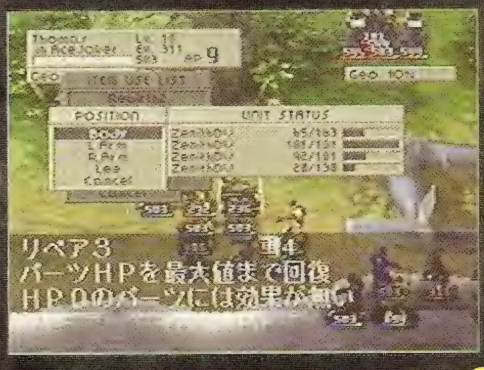
...Dos Computadores...

NAME: O nome do software instalado no computador interno do Wanzer. O número de 1 a 5 localizado ao lado desse nome indica a versão do programa (ou, se preferir, quantas vezes ele recebera Updates) instalado. Quanto mais alto o número, mais nova a versão.
FIGHT, SHORT, LONG: Como você já deve ter deduzido, indicam o quão bom o Wanzer será em certa categoria de ataque. Ela tem influência direta em seu Hit Rate. Dessa forma, um Piloto péssimo em Fight terá maior porcentagem de acerto ao tentar desferir um golpe com um soco se tiver um alto valor em Fight em seu computador;
SKILL: Quanto maior o valor presente neste tópico, maiores são as chances de você ativar uma Skill durante uma rodada de combate ou em seqüência. Com um valor 15, por exemplo, em 75% das vezes eles são acionados. Além disso, o computador, tendo pontos nesse atributo, concederá ao piloto uma habilidade especial que atua diretamente sobre o Wanzer, variando de computador para computador. Estas são as chamadas Computer Skills;
TOTAL: É o máximo de pontos para serem divididos entre as características supracitadas. Dependendo da versão do software, este número pode ser maior ou menor;

...E Das Armas!



WP. TYPE (Weapon Type): Mostra a classe onde a arma se encaixa. Em outras palavras, a sigla diante deste elemento representa o tipo da arma. Veja o tópico "Tipos de Armas" para maiores informações sobre as abreviações;
AT (Attack): O poder de ataque da arma é representado pelo número diante deste atributo. Mais claramente seria dizer que o dano será igual à este número. No caso de armas de acerto múltiplo, como Machine Guns e Rockets, o número representa o quanto cada acerto causará. Todavia, dependendo do valor da DF do oponente e do nível do usuário, a quantidade deste pode ser maior ou menor que a apresentada;
F.T. (Fire Throwning): Representa a cadência de tiros, ou seja, o máximo de tiros que a arma é capaz de disparar gastando uma única Bullet. Entretanto, algumas vezes, principalmente com armas de longo alcance, menos tiros são dados. Caso isso ocorra, pode dar início à sua comemoração (ou lamentos, dependendo do atacante...). A quantidade de projéteis lançados sempre é suficiente para remover a unidade alvo da batalha, seja com armas de Short ou de Long;
HIT (Hit Rate): Indica o índice de acerto original da arma. Como nas demais, quanto maior, melhor. A este número adiciona-se o nível do personagem e retira-se o valor do EV. do oponente, obtendo o Hit Rate mostrado nas batalhas;
WT (Weight): O peso da arma é representado por este valor. Ele soma-se ao peso atual do Wanzer, realizando os mesmos efeitos do W / P normal;
RG (Range): O Alcance em quadrados. Tendo um número 5 (o máximo para armas de seu grupo) neste elemento, o alcance máximo da arma será de cinco quadrados a partir do qual o usuário está.
BT (Bullet): Presentes apenas em armas da categoria Short e Long. Como o próprio nome diz, representa a munição da arma ou, em outras palavras, quantas rajadas você pode dar em uma batalha antes que estas se esgotem. Armas de médio alcance possuem, normalmente, cerca de 9 neste tópico, enquanto as de longo geralmente têm 3 balas. Quando você utiliza, em uma mesma rodada de combate, Skills que permitem a você dispara mais de uma rajada, este gasto extra também será contado.



A Performance das Armas

Cada arma é mais efetiva contra certo tipo de alvo. Algumas são melhores contra Wanzers, outras melhores contra helicópteros, outras contra veículos leves e assim por diante. Todas estas características são conferíveis no quadro PERFORMANCE, que torna-se visível durante a compra (não através do Setup) e venda de armas. Ela também é acessível nos prelúdios das batalhas nos Colosseums, ao se escolher as armas a serem usadas.
Nesta pequena tabela estão listados todos os tipos de alvos existentes, desde unidades Wanzers comuns à caças. Cada um é acompanhado de símbolos que indicam exatamente se a arma é melhor (tem maior Hit Rate e dano razoavelmente elevado devido à neutralização de uma parte da DF oponente) contra um ou outro alvo.
Dessa forma, aqui vão as explicações da simbologia e da "hierarquia" das armas e dos alvos:

— (None): Indica que aquela arma não pode ser usada contra aquele tipo de oponente;

× (Terrible): A arma tem um efeito bastante reduzido, perdendo tanto em Hit Rate quanto em poder de ataque. Seria como dizer que ela não fora feita para isso. Em outras palavras, use mas não espere bons resultados;

○ (Fine): A arma porta-se normalmente contra tal alvo. Como diria uma amiga minha: É... Dá pro gasto...;

● (Good): Você obterá um ótimo resultado ao utilizar esta arma contra tal unidade. É a melhor escolha na falta de uma arma do naipe de uma Excellent;

▲ (Excellent): A arma é perfeita para este serviço. Você não conseguirá melhores resultados ao atacar tal unidade que os conseguidos com tal arma;

Agora vão as abreviações para as unidades / alvos:

WANZER: Dispensa comentários. São as unidades comuns usadas por ambas as forças (aliadas e inimigas);

HUGEW (Huge Wanzer): São os Wanzers grandes, maiores que o normal. Normalmente possuem um alto HP, uma DF considerável e uma forma aracnídea ou de um tanque pesado. No geral carregam canhões de alto poder e auto-canhões de médio dano, além de mísseis e foguetes. Duros na queda, como era de se esperar;

ARM.V (Armored Vercicle): Tanques e lança-mísseis móveis. Um auto-canhão e um canhão / lança-mísseis / lança foguetes são o equipamento essencial destes oponentes;

LIGHTV (Light Vercicle): Caminhões e carros-de-artilharia. Os primeiros muito raramente carregam algum tipo de arma, seja metralhadoras ou auto-canhões. Já os segundos possuem sempre pelo menos um auto-canhão. Os carros radares (que causam os Status S Lock On e L Lock On) também se encaixam aqui. Eles sempre carregam uma "arma" de alcance 4 - 5 e dano de 0X1. São quase inofensivos se não usarem suas técnicas.

FIXGUN (Fixed Gunners): São os canhoneiros e lança mísseis / foguetes fixos. Eles não possuem área de MOV, mas sempre têm alguma arma de longo alcance;

S. POD (Small Pods): Os Repairmans são os únicos encaixáveis nesta categoria. No início, nas primeiras missões, eles não são mais que estorvos e alvos. Em missões mais avançadas eles ganham um bom lança-chamas. Mesmo assim, basta um bom tiro de rifle no corpo para mandá-los de volta para o lugar de onde eles vieram;

CHOPPER: Helicópteros de todos os modelos. Carregam algum tipo de míssel e um auto-canhão / metralhadora. Mísseis são perfeitos para derrubá-los;

JET: Jatos e caças. São rápidos e têm uma área de ação bastante ampla. Metralhadoras / auto-canhões e mísseis fazem parte do seus arsenal;

Os Segredos Por Trás Da Rede

Agora, diferente da versão anterior de FM, onde existia somente uma arma secreta (a Ziege, da Sakata Industries), aqui existem muitos e muitos segredos ocultos, principalmente, sob as cortinas digitais da rede mundial de comunicação. Entre as coisas que você pode conseguir através dos vários Sites encontrados nessa Internet fictícia, estão armas, Upgrades de computador e até mesmo Wanzers exóticos. Isso sem contar, claro, os relatos secretos sobre os acontecimentos que se deram após o final do segundo conflito da Ilha de Huffman.

Os Status Negativos

Algumas vezes, quando certas circunstâncias tornam propícias, seu Status pode ser alterado. O mesmo vale para os inimigos. Um bom exemplo é um soldado cercado por todos os lados, com pouca energia e nenhum AP. Este sem dúvida entrará em pânico, sendo presenteado com o Status PANIC. Existem também Skills que causam tais Status, como Terror Shot, que causa o Status Terror. Sendo assim, aqui vai uma lista dos efeitos e tratamentos destes maus Status.

STUN : A mais constante das más alterações de status. Não é preciso ter alguma Skill para que tal Status ocorra. Basta que o Wanzer seja acertado no corpo com um Rod ou um Knuckle, perdendo uma boa quantidade de HP (metade está bom). Socos também podem causar isso, mas são mais raros estes casos. O Wanzer fica cambaleando, parecendo um João-Bobo, prestes a cair. Após o primeiro turno você tem 50% de chance de sair deste estado. No segundo turno com este Status você tem 75% de chance, enquanto no terceiro você terá 100% (em outras palavras, ou sai ou sai deste estado!);

TERROR: Você estará impossibilitado de atacar ou de usar itens. Seu campo de movimentação não é alterado, podendo se mover em qualquer direção normalmente. Seu Wanzer terá uma gota (Hmm...uma cachoeira, para falar a verdade) caindo, como quando alguém diz uma bobagem nos mangás. O mesmo período de recuperação da Stun vale para este Status (1 turno=50% 2 turnos=75% e 3 turnos=100%);

PANIC: Caso você esteja cercado, com pouco HP e sem AP, sem dúvida você é um forte candidato a ser presenteado com este Status. Várias gotas saltarão de seu Wanzer indicando que ele está em pânico. O raio de movimentação é reduzido, não importando a quantidade de AP possuído. Apesar de tudo, você ainda pode atacar e executar qualquer ação normalmente. Como as demais, seu tempo de recuperação são três turnos;

S(hort) LOCK ON: Usado somente por carros Veículos leves inimigos (caminhões que possuem uma arma de alcance alto, de ataque 0X1). Um quadrado verde aparece sobre a vítima durante o turno do usuário (ou seja, no turno do oponente). Dessa forma todos os Wanzers inimigos que puderem atacar o alvo com armas de Short assim o farão. Os Hit Rate dessas unidades estarão altíssimos (entre 85 e 100%), mesmo que seus níveis sejam superiores aos desses inimigos. Mas não se preocupe (tanto): no início de seu turno este efeito já terá desaparecido;

L(ong) LOCK ON: Possuída somente pelos oponentes. Uma circunferência verde aparecerá sobre o personagem. De resto, ela funciona exatamente como a S Lock On, mas para armas de longo alcance;

Os Wanzers Secretos

O PODEROSO "TOTEM WANZER" IYANA.V

Você deve estranhar o título de "totem Wanzer", mas é o que mais se aproxima de sua aparência. Iyana possui um valor MUITO alto em todos os Status (inclusive R.C., o que gera um custo de 1200 créditos mais ou menos. Isso pode se tornar um grande problema durante as primeiras missões, onde o pagamento pela conclusão das missões é muito baixo). Até a missão 15 mais ou menos é praticamente impossível perdê-lo, mesmo ele estando sozinho. Contudo há um problema: Iyana possui mãos que somente servem para socos (Neko e Kaeru, ou Gato e Sapo, respectivamente). Ou seja: nada de armas de fogo enquanto não estiverem à venda metralhadoras de ombro. Seus socos são os mais poderosos de todos os Wanzers, chegando a equiparar-se à Dasla Ironclaw de Raven (1X236 de dano! Imagine a quantidade de EXP que isto dará! Se você estiver em nível 1 na categoria Fight e acertar um soco desses no corpo de um Wanzer, o Level Up será instantâneo!) Logo, se você quer elevar seu personagem em Short este não é seu Wanzer...

PARA CONSEGUIR IYANA. W

Assim que você tiver acesso à Network, entre em INPUT. Neste local digite "SCHNECKE". A codepage da empresa aparecerá. Provavelmente as passwords "SCATTER" e "SCUFF" estarão acessíveis. Mas nenhuma delas possui dados realmente interessantes no momento. A primeira possui um mostruário das máquinas produzidas pela indústria, enquanto a segunda é um programa de Upgrade para computadores, operacional somente para computadores em nível 4 (vide "Elevando Os Computadores" para mais informações). Então, entre em INPUT e digite "SN". Uma janela explicativa aparecerá, e logo depois, uma tela de password com um contador. Aqui está o desafio: você deve digitar "GERMANY" em TRÊS SEGUNDOS! Achou que seria simples? Bem, se enganou. Mas tudo bem. Apenas procure encontrar o caminho mais rápido para as letras serem digitadas. Um bom treino na tela de password principal pode ajudar. Em caso de sucesso, outra janela contendo o código "SCISSOR" aparecerá. Acesse novamente a code page da empresa digitando "SCHNECKE" e insira o código descoberto. Um mostruário apresentando o Iyana.W. Sai e cheque seu Setup. Pronto, agora você tem o grande "TotemWanzer"!

O MAIS SECRETO DOS WANZERS: RAVEN

Raven é o protótipo de Wanzer que utilizava a tecnologia BD ("Brain Dead", com cérebros humanos vivos adaptados diretamente ao computador central do Wanzer), produzido pela extinta indústria japonesa de armas e Wanzers Sakata Corp. É dito a causa do segundo conflito da ilha de Huffman (confira mais detalhes sobre o caso na edição anterior). Apenas três unidades Raven foram criadas. Segundo laudos oficiais emitidos pela empresa, todas foram destruídas durante tal conflito. Contudo, a USN anunciou possuir a última das unidades Raven.

O Wanzer Raven é realmente grande, como visto em Front Mission, onde este era possuído pelo habilidoso piloto Driscoll, comandante das forças de ocupação da USN, com o nome de TYPE11D-S. Da mesma forma ele é poderoso. São necessárias várias unidades de porte para se vencer um único Raven. Sua construção é 1.7 vezes maior que o maior dos Wanzers comuns e, devido a isso, adicionando o alto poder do motor e da blindagem, o custo de montagem é muito elevado (por isso a escassa construção de 3 unidades). O R.C. não é muito diferente, chegando a, dependendo da quantidade de armas e acessórios instalados, custar mais que o próprio Iyana. Sua mão esquerda é uma garra (a Daslar IronClaw, aqui batizada simplesmente de Raven), talvez uma de suas mais perigosas armas, logo que o dano é altíssimo, principalmente se o piloto possui altos níveis de Fight. A mão direita comporta qualquer tipo de armamento, desde Rifles a Bazookas. Mas o maior problema está nos ombros: não há a possibilidade de se equipar nada em seus ombros devido às grandes proteções. Seu Evade é um dos mais altos, resultado da alta quantidade de HP. É a opção perfeita para aqueles que possuam níveis elevados em Fight e Short. Um bom conselho é carregar Spares, pois Raven pode carregar somente uma arma por vez.

PARA CONSEGUIR RAVEN

Quando o foco da história passar para Lisa, acesse a rede e entre na page da "OCUF". Digite no INPUT "HUFFMAN". Um arquivo confidencial relatando os acontecimentos na ilha de Huffman será apresentado. Caso Lisa e Sayuri iniciarem um diálogo enquanto consultarem este arquivo, você acessou a página no momento correto. Ao fim deste, um CheckCode será pedido. Digite "MADEIRA". Uma janela surgirá, dando uma terceira password para ser colocada caso deseje-se mais informações sobre o caso. Entre novamente no "OCUF" e digite "SAKATA". Dados sobre o Wanzer Raven serão revelados. Ao término, mais um CheckCode. Digite "OCILIPY". Lisa receberá um E-Mail de um remetente anônimo, pedindo pra encontrar-se com ela no bar de Dhaka em 24 de junho. Perto da data, um estranho mendigo aparecerá para Lisa, fornecendo-lhe as passwords do caso "Huffman". No dia marcado (após a missão 25), vá ao bar e fale com o homem de preto. Ele não revelará sua identidade, mas perguntará sobre as informações obtidas sobre o Wanzer. Ao sair, o mesmo mendigo que entregara-lhe os códigos aparecerá e pedirá para que Lisa siga-o até o Colosseum. Lá, ele lhe mostrará Raven. O tal mendigo na verdade era um espião e roubara o Wanzer do governo da USN, impedindo que algo de ruim acontecesse estando a poderosa máquina de guerra nas mãos erradas. É então que o tal homem de preto atira no mendigo e prepara-se para atirar em Lisa, revelando ser um agente governamental da USN. Sem outra opção, a guerreira entra no Wanzer e enfrenta, de mãos nuas, o agente.

Caso você perca, o Wanzer será recuperado pelo oponente, apesar da vida de Lisa ser poupada. Por isso, aconselhamos elevar o nível de Fight dela para não ter problemas nesta parte...

O CORPO SECRETO: JABOA

O corpo conhecido por Jaboa não tem nada de muito especial, apenas um EG alto, mas mesmo assim não ultrapassa o valor possuído por Raven ou Iyana.W.

CONSEGUINDO JABOA

Primeiramente, antes de entrar na missão 21, em Dhaka, entre no Shop. Um diálogo entre Rocky e Ash se iniciará. Nisso, responda NO. Entre normalmente no Shop e fale com Rick. A partir daí, passe a pagar a quantia que for pedida para o garoto. A cada missão ele lhe entregará alguns itens especiais, como Repair All e Rebirth All. Então, uma missão depois de ganhar Raven, fale com Rick novamente. Ele lhe dará o Body Jaboa. Sim, ele pode até não ser bom, mas é secreto, não?

Dando Upgrades Nos Computadores

Como já dito, quanto mais pontos estiverem distribuídos em uma categoria, melhor será o Hit Rate. Em outras palavras, eles simulam níveis de experiência. O mesmo vale para a categoria Skill, que simula os níveis da mesma.

Além da vantagem óbvia, há uma conseqüência: quanto maior o índice de acerto, maior a quantidade de balas a atingir o alvo. Tendo mais balas atingidas, mais dano é causado e, dessa forma, mais experiência ganha. Logo, quanto mais alto o valor de seu computador em certa categoria, mais EXP você receberá.

O mesmo vale para as Skills: quanto mais alto o nível da Skill, mais constantemente ela é acionada. Como um valor da alto na Skill simula níveis, então elas serão acionadas com mais freqüência. Logo, ganharão mais níveis.

Normalmente os computadores iniciam com um número muito baixo no Total, tendo assim poucos pontos a serem divididos entre as categorias. Para aumentar tal pontuação é necessário atualizar o software através da opção Clock Up existente nos Shops. No início sem dúvida será complicado realizar tal ação, pois o custo desta é bastante alto e gradativo. A cada atualização que você fizer, maior será o custo da próxima. O máximo que você conseguirá elevar da maneira convencional é a versão quatro. Para conseguir a versão cinco de seu programa, é necessário o acesso à rede (algo de fácil aquisição). Então, basta acessar o Site da produtora do computador, dar um download no programa e dar um Update em seus computadores.

"Tá... legal... Mas e os endereços?"

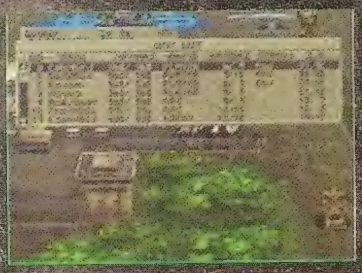
Acalme-se. Tudo a seu devido tempo. O preço para se adquirir este programa é nulo, contudo, você deve ter esses programas em versão quatro e não instalados do computador (eles não devem estar equipados). Quando fizer todas as seleções, escolha a opção computer. Uma lista dos computadores produzidos pela empresa (contanto que você os possua) aparecerá. Em seguida, o site procederá da mesma forma que um Clock Up comum feito em Shops.

Agora, as tão esperadas Passwords. O nome que vem em primeiro representa a página da indústria que você deve acessar para colocar os códigos que se seguem entre parênteses. Já os vários nomes que estão logo depois disso são os modelos dos computadores produzidos por estas indústrias e que você pode utilizar o programa encontrado na Page para dar um Update em seu programa.

Iguchi (IGNOBLE): Isthmus
Kirisima (KINDLE): Guanaco (Koodoo)
Vinesjp (VICIOUS): Ethel
JM-LY (JONQUIL): Jingo
Papel (PALAIS): Pundit
Diable (DIACTIC): Delikat
Firevaly (FAKIR): Forman, HolisM
Schnecke (SCUFF): Baliol
Naxos (NACRE): Abbot, Niche (Legende, Motive, Onrush, Zig)
Sender (SCHUSS): Cilo

A Unit List

Se em sua procura você buscava uma lista com todas as unidades presentes na missão, pode comemorar, pois ela existe. Ela lista todos os Wanzers e demais tipos de alvos contidos na missão, numerados, com nome, HP atual e total, a quem ele pertence (a você, ao inimigo, etc.), o Status atual (Panic, Terror, End...) e, por fim, as coordenadas de onde a unidade se encontra. Isso ainda facilita a localização de unidades aliadas no mapa.



Para ter esta maravilha (se bem que não é exatamente um Warp...) basta manter o L2 apertado e pressionar R2 ou vice-versa.

WARP

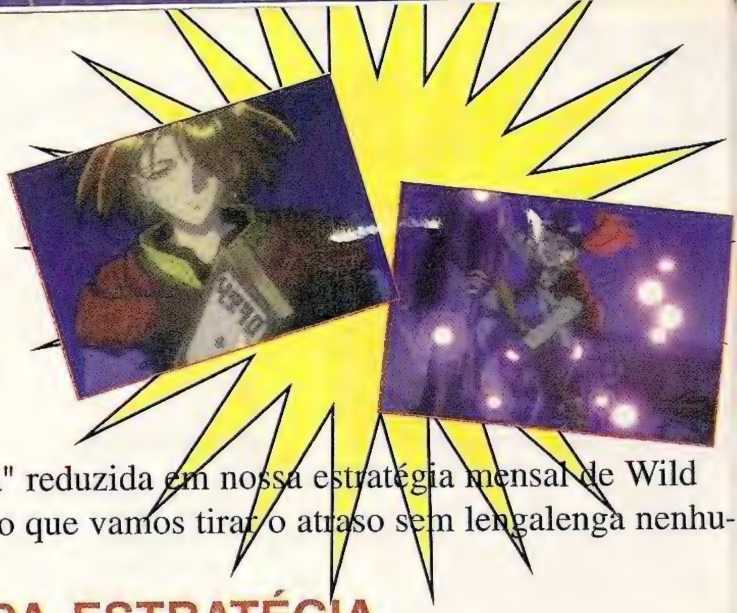
Talvez este erro de jogo seja o melhor truque de Front Mission. Com o Warp você poderá cercar um inimigo que esteja na extremidade oposta do mapa por todos os lados. E tudo baseando-se no AP do alvo! Não que o AP gasto seja o da unidade em questão, mas andar dois quadrados de distância da mesma custará a você o mesmo que custaria para ela mover-se dois quadrados. E o melhor de tudo é que isso também serve para mover unidades que já se moveram indefinidamente, mesmo que o AP tenha chegado a zero! Se fosse possível mover unidades inimigas então...

Proceda da seguinte forma:

- Primeiramente, durante qualquer batalha, entre no System Menu (com o botão Start uma janela se abrirá; selecione esta opção) e acione a opção Game Control. Uma nova janela se abrirá;
- Aqui, escolha o "Manual Control". Agora você poderá acionar unidades inimigas, vendo seus Status e armas, como em Front Mission;
- Selecione qualquer unidade, seja ela aliada ou inimiga, e abra a janela de UNIT. Aqui, mantenha pressionado L2. Acione o comando "Move" e a área de movimentação será mostrada. Mas ainda não solte o botão L2;
- Agora aperte R2. Uma janela listando todas as unidades ("Unit List") presentes na batalha. Se a Move Area da unidade antes selecionada não desapareceu, o truque funcionou;
- Basta selecionar uma unidade sua (pois são as únicas possuidoras da opção "Move") e apertar . Dessa forma, o Move Area da unidade tornou-se a sua Move Area. Para finalizar, mova a unidade normalmente na nova área de movimento.

Na próxima edição você confere todas as listas de Skill, bem como as tabelas de itens, estratégia e muito mais segredos. Até o próximo mês.

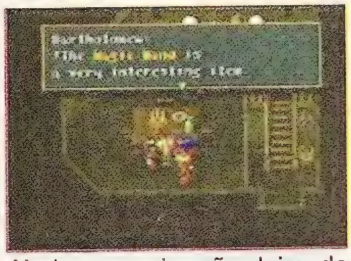
WILD ARMS



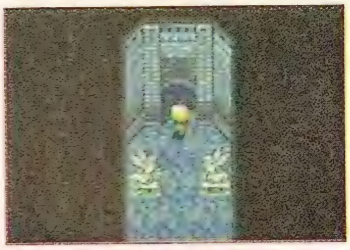
SIMBORA GALERA!

Na edição anterior tivemos que dar uma "pequena" reduzida em nossa estratégia mensal de Wild Arms devido às tabelas de itens e armas, é por isso que vamos tirar o atraso sem lengalenga nenhuma. Controle na mão e vambora!

CONTINUAÇÃO DA ESTRATÉGIA.



Ainda no navio, não deixe de pegar a Tool de Cecilia: "Magic Wand", além de 5000 gella e outros itens muito bons e raros.



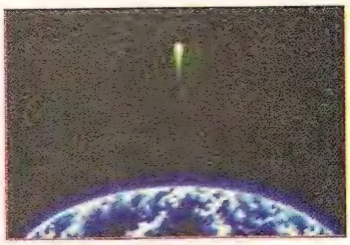
Use um Duplicator na porta que está trancada por mágica.

Vá até a pequena casa no canto sudeste da cidade e use a Magic Wand no cachorro, que antes não ia muito com a sua cara, ele deixará você passar agora, entre na casa e pegue a tool de Rudy "Radar".

macaquinho que fica logo na entrada de Sand River para que ele lhe mostre a passagem secreta.

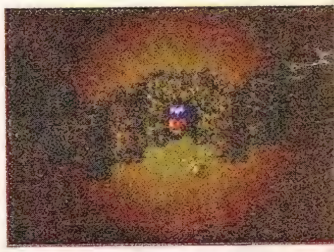
Use o Radar para encontrar os itens escondidos.

A Magic Wand permite que você converse com os animais como se falasse com humanos. Saia de Port Timney e Stoldark falará com você.



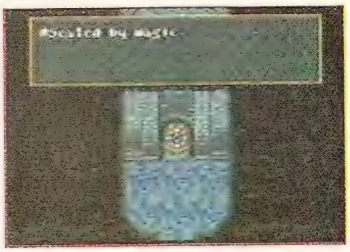
Vá para o teletransporte.

Com o Radar, você pode encontrar os itens que estão escondidos nos barris caixas e baús nas telas.

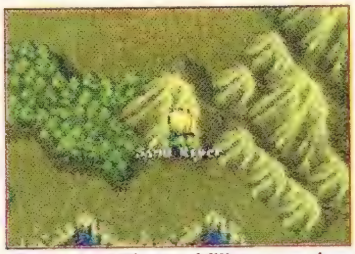


Entre nesta passagem.

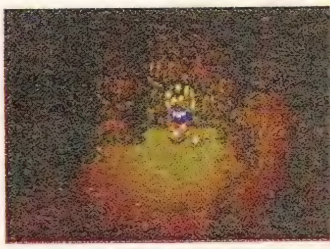
Você também verá uma cena com a "Mother".



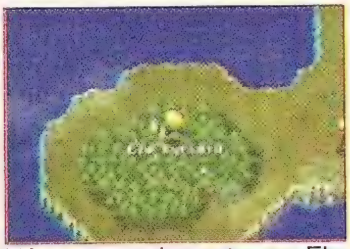
Use o segundo Duplicator para abrir a segunda porta trancada por mágica.



Saia de Milama Village e siga para Sand River, que fica ao sul da cidade.

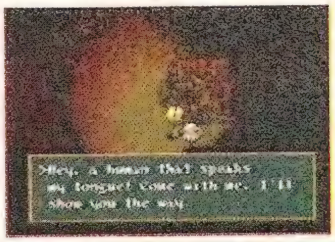


Use uma bomba aqui...



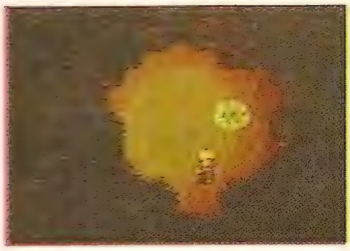
Vá para o sul e entre na Elw Pyramid.

Siga para Milama Village.



Use a Magic Wand no

...para conseguir o acessório "Orb of Power".



Quando chegar à uma ponte quebrada, caia para o lado direito, ande mais um pouco até encontrar este save point, salve seu progresso e siga em frente.

Neste ponto, acenda as tochas e leia a placa para conseguir mais uma fast draw de jack.

Saia de Sand River, atravesse o deserto e siga para Ship Graveyard, durma, compre itens, use seus Crest Graphs e salve seu progresso.

SHIP GRAVEYARD

Fale com Dan e siga para Pleasing Garden.

ITENS PARA COMPRAR

Armas e Armaduras

Cross Saber.....4200
Spirit Blade.....4700
Sorcery Wand.....3900
Metal Jacket.....4350
Dusk Poncho.....4350
Chic Bolero.....3410

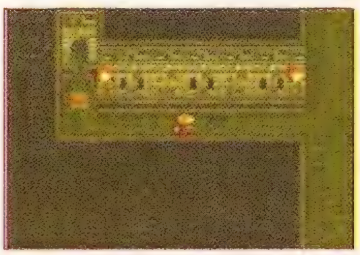
Encontre e fale com Dan, ele lhe pedirá para você ir até Pleasing Garden (uma espécie de jardins suspensos que ficam escondidos no meio do deserto) para recuperar o Bracelete de sua amada Anna, Dan foi um Dream Chaser em sua juventude, assim como Rudy, então após a conversa você aceita a proposta de Dan e vai atrás do Bracelete de Anna.

Antes de sair da cidade converse com esta mina de cabelo verde.

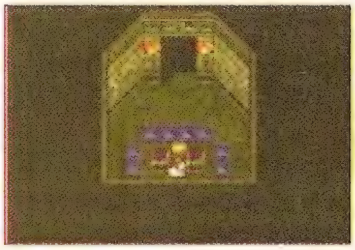
Fique andando pelo deserto (e aproveite para pegar um pouco de experiência) e preste bastante atenção quando perceber um tipo de zoom na tela vá se aproximando até achar a entrada do Pleasing Garden.

Siga em frente, e entre pela porta da direita, continue para a direita, entre na janela que não tem grade.

Pegue esta Heal Berry para que o switch vermelho apareça.



O switch vermelho está logo acima e à esquerda do baú que continha a Heal Berry.



Pegue dois Crest Graphs aqui.

Entre nesta porta ...

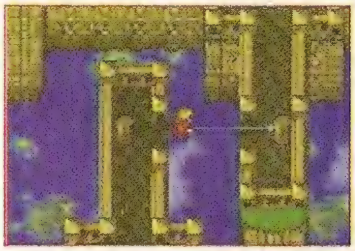
...para conseguir mais um Duplicator.

Vá para o centro de Pleasing Garden e siga para o sul e teletransporte-se. Exploda uma bomb no monstro, quando ele se levantar encoste nele.

Use seus ataques mais fortes e detone o monstrengo.

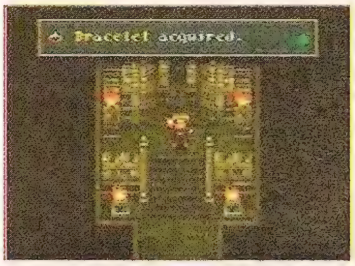
Pegue a cabeça do Boss e atire-a no cristal vermelho. Siga para o sul.

Adquira uma nova tool de Jack: a Grapple.

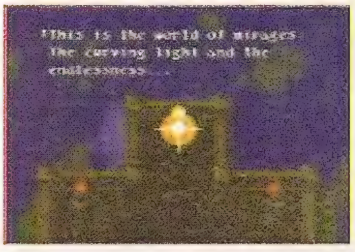


Volte e siga sempre para o norte, use a Grapple aqui.

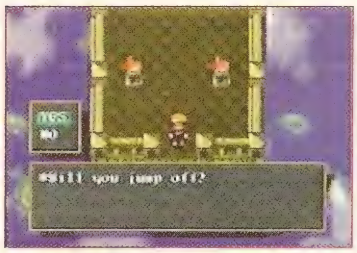
Se o seu grupo pegar o teleport da esquerda primeiro e então o do norte, você receberá a Flash rune, então se você andar de volta para o sul e entrar no teleport você será levado à uma sala com o Sad Bracelet.



Vá para o teleport do norte e ache o Bracelet.

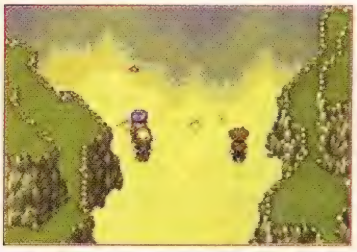


Ande para o sul e use o teleport para voltar à entrada. Volte para a sala com os primeiros três teleports. Entre no da ← depois vá para ↑. Ande para cima, toque a luz e pegue a Flash Rune.



Saia do Pleasing Garden.

Volte para Ship Graveyard e entregue o Bracelet para Dan, que irá ensinar a Force "Sonic Vision".



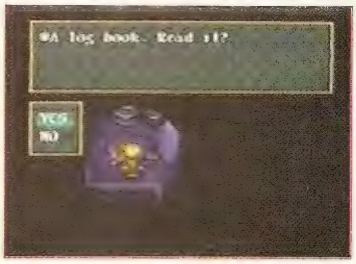
Dê um rolê pela cidade usando o Radar para achar os itens escondidos, depois vá falar com o capitão Bartholomew no cais.

Pegue o navio e siga para o norte até encontrar o Ghost Ship.

Na hora de subir no navio fantasma, Bart diz para você voltar para o barco se acaso tiver problemas. Suba.

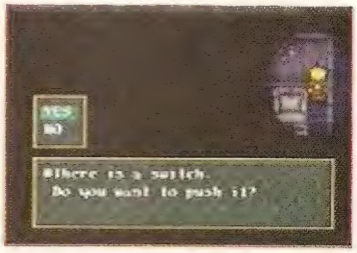
Use Hanpan para pegar itens em lugares inacessíveis.

Use o Lighter para acender as lamparinas e iluminar seu caminho.

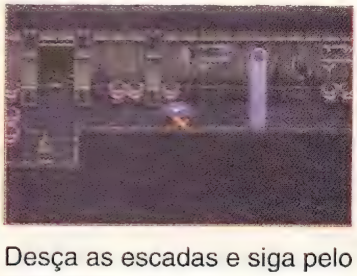


Leia este livro que está em cima da mesinha.

Cuidado com estas caveiras que "parecem" estar mortas.



Acione este switch para abrir uma passagem com uma escada (o switch não aparece se você não ler o livro).



Desça as escadas e siga pelo corredor.

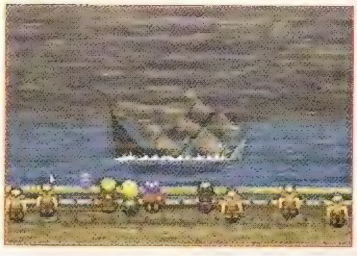
Não se preocupe com estes baús azuis, você os pegará depois.

Salve seu progresso antes de sair do outro lado do navio.

Pegue aqui uma Potion Berry.

Vá para a popa do navio e encontre mais um boss: o Capitão Geist.

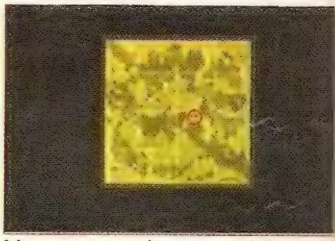
Use um Lucky card durante a batalha para dobrar sua exp. e gella. A magia Valkyrie de Ceci é bastante eficiente.



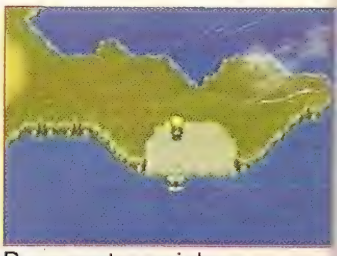
Saia do navio e veja-o naufragar.

Saia do navio, dê mais um ro
na cidade e fale com o archite

Olha os três baús que estava
no Ghost Ship aí! Pegue o
itens (um Crest Graph, u
Goat Doll e uma Wind Vane)
vá para fora da cidade e pe
gue o navio.



Navegue até o território ma
cado com a bolinha vermelha



Bem nesta prainha.

Caminhe para Sudoeste a
encontrar Rosetta Town.

Roseta Town

**Fale com Mariel e com o pr
feito, depois siga para Fore
Mound**

ITENS PARA COMPRAR

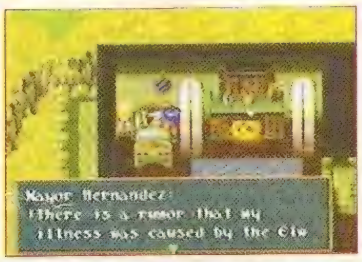
Armas e Armaduras

Night Fencer.....630
Extinction.....70
Rainbow Wand.....60
Cross Cloak.....620
Blue Wind.....750
Ruby Bische.....60

Salve seu Progresso, use seus Crests Graphs, durma, compre itens e armas.

Use o Radar para encontrar itens escondidos.

Pegue 1 Gella Coin aqui.



Vá para o extremo norte da cidade e converse com o prefeito. Ele está de cama, muito doente e culpa uma elw (elfa) que mora na cidade por ele estar assim, argumentando que ela utilizou de seus poderes para derrubá- lo e pede para que você encontre a cura para sua doença.

Saia da casa do prefeito e siga (ainda dentro da cidade) para o leste. Você vai encontrar uma pequena casa isolada do resto da cidade. Dê uma olhada na flor que está no jardim.

Algumas crianças (incluindo o filho do prefeito) chegam para tirar um sarro da elw e você, é claro, a defende.

Ela agradece dizendo seu nome: Mariel, e diz também que ela não é a culpada pela doença do prefeito e diz mais; ela sabe como cura-lo.

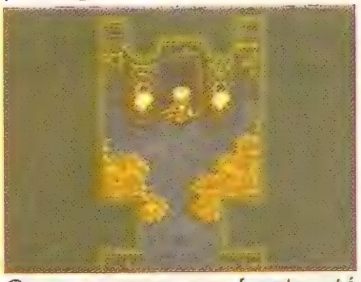
Saia da cidade e rume para o sul até encontrar Forest Mound, pegue a Arnica Herb no chão e leve-a para o prefeito em Rosetta Town.

Ele não acredita que Mariel é inocente, mas mesmo assim deixa ela em paz.

Na saída da cidade você encontra Jane "Calamidade" (lembra dela? Foi ela que salvou seu grupo na Cage Tower) e seu puxa-saco. Ela lhe dirá que está atrás de alguns tesouros em um local chamado Volcannon Trap. Leve-a de navio.

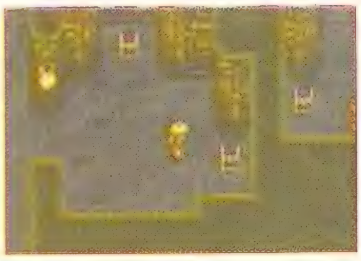
Volcannon Trap fica em uma ilha à noroeste de Ship Graveyard.

Dê uma olhada na sutil bomba que Jane usa para abrir a passagem.



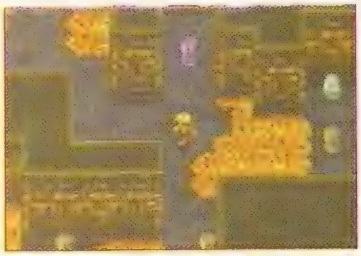
Corra sempre em frente até chegar nas escadas.

Este é um dos locais do jogo que contém mais baús (com itens realmente bons), use hanpan para alcançar alguns.



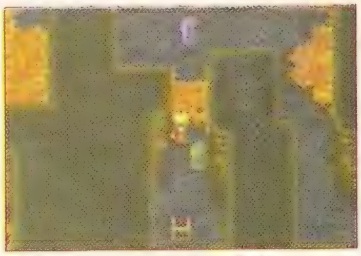
Estes dois baús contém um Secret Sign e um Bullet Clip.

Olha o Hanpan sendo útil de novo!

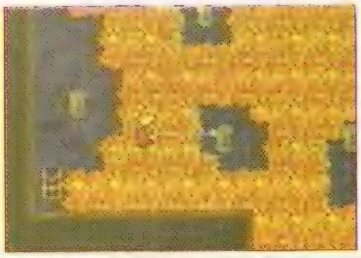


Empurre o pilar roxo para poder voltar...

...depois que você pegar a nova Arm de Rudy: Rocket Launcher.



Empurre o outro pilar roxo para pegar um Lucky Card.



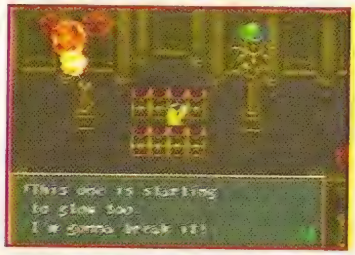
Use o Grapple neste pilares e não deixe de pegar todos os baús nesta parte.

Siga para o norte, vá pelas escadas e vá entrando pelas portas (só existe um caminho) até encontrar Zed (o carinha que você enfrentou no navio logo depois de conhecer o Capitão Bartholomew). Ele quer vingança e está disposto a pagar o preço da batalha.

Zed é um pouco fraquinho (e covarde), depois da luta ele fugirá de novo de você.

Vá em frente, salve seu progresso e continue para o norte.

Olha o Belselk aí de novo.



Irá rolar uma cena com Jane, ela começará a destruir os pilares no local onde está situado o tesouro.

Enfrente Belselk usando seus melhore ataques (ele rebate a maioria das suas magias, use a magia Shield de Ceci para evitar tomar seu própria ataque.

Após derrotar Belselk pegue o Red Malice, um item que quando usado juntamente com o Blue Virtue (adquirido no final do Tripillar) possibilita que você abra o portal de Giant's Cradle.

Assista uma pequena cena em que Belselk é morto por Zed.

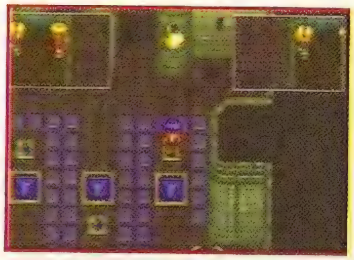
Salve Jane e saia.

Mais cenas dos vilões. Zed fica todo feliz pensando que com a morte de Belselk ele poderia assumir seu cargo, mas se decepciona ao saber que um tal de Boomerang ocupou seu lugar de direito.

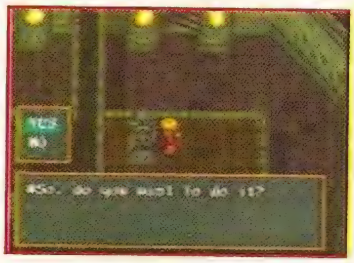
A fortaleza do mal aparece na superfície de Filgaia.

Pegue o navio e navegue até Tripillar, uns pilares de metal no meio do oceano bem à leste de Filgaia.

Leia a placa, escolha Rudy e vá para o teleport da direita.



Siga com Rudy até aqui.



Com Jack, vá para o teleport da esquerda, ande até achar esta estátua, ela irá lhe propor um desafio, você terá que lutar três vezes contra o inimigo que ela escolher (é muito babinha).

Vencendo o desafio, você consegue mais uma Fast Draw, não se preocupe, os inimigos são muito fáceis.

Com a Cecilia, vá pelo teleport do meio e ande até chegar neste ponto. Você pode trocar as posições de Rudy e Jack se pisar no switch com Cecilia, mas não troque.

Continue com Rudy pisan nos switches.

Pare em frente a esta estátu

Com Jack, use Hanpan e e contre outra estátua com um esfera azul brilhante.

Com Cecilia leia as placa salve seu progresso e enco tre a última estátua.

Ao serem teletransportad para o início da tela, siga pa a porta ao norte.

Enfrente a Mage Fox, (use u lucky card durante a batalh derrote-a e consiga a Bl Virtue. Até o próximo mês!

BLOODY ROAR

Chove. Minhas pernas dando tudo de si... Movimentando um corpo fatigado... Castigado pelos becos desertos de uma ciade onde as trevas reinam soberanas. A respiração ofegante, o ar gélido mantendo-se brevemente em meus pulmões. E em minha mente apenas um sentimento, que lateja como um aviso. Perseguindo-me, uma mulher de cabelos loiros, de silhueta escultural... Mas com os mesmos motivos de um homicida ensandecido. Ecurralado, sinto a adrenalina percorrer todos os caminhos em meu cérebro. Sinto minha humanidade desaparecendo. A besta dentro de mim desperta... logo só ouço uma coisa. Um uivo. Um uivo de sede de sangue.

Este é o background de Bloody Roar, um mundo d escuridão onde humanos com poderes metamórficos surgem são criados por corporações ambiciosas. Em um lugar assim, única lei regente é a lei das selvas. "Apenas o mais fort sobreviverá..." Por isso aqui vão todos os golpes e alguns combo dos personagens deste game bestial.

LEGENDA

S	Soco
C	Chute
B	Transformação
X, Y	O botão X e depois o Y, onde X e Y são S, C ou B
X/Y	Botão X ou Y
X+Y	Botão X e Y juntos

ABREVIAÇÕES

O↓	Oponente caído
→A	Vira você de costas
AL	Joga o oponente para o alto
AR	Arremesso
CR	Correndo

MOVIMENTOS COMUNS

→, →	avanço rápido. Se o último comando for mantido, corre
←, ←	Recuo rápido
↓, ↓	Esquiva baixa (dura cerca de 1 seg.)
S+C	Arremesso (oponente estando em pé)
↓+S+C	Arremesso (oponente agachado)
S+C (noar)	Cai em pé se arremessado
↑+S/C/B	(beast) Jogar-se sobre o inimigo caído

LEVANTANDO-SE

Direcional	Rola na direção pressionada
C	Chute durante a erguida

BEAST MODE

*Quando a Barra de Beast piscar, você poderá se transformar apertando o botão "B". A transformação dura enquanto a barra durar. Se o RAVE for acionado, ele diminuirá gradativamente. Do contrário, ela apenas se esgotará caso muitos golpes sejam recebidos.

*Qualquer combo com a indicação "B" pode ser usado somente caso seu personagem esteja transformado (do contrário você se transformará cas isso seja possível).
*Na forma de fera seus golpes causam mais dano, porém em uma velocidade menor.
*Nessa forma é possível saltar usando usando a parede.

CONTRA-ATAQUES

*O contra-ataque de Bloody Roar consiste em desviar ou defender o golpe e responder com outro instantâneamente. No caso de uma defesa, a resposta será um pouco mais lenta.
*Para isso, você tem uma fração de seundo DEPOIS do ataque oponente para pressionar para FRENTE. O ataque do oponente pode ou não ser bloqueado, contanto que ele não o acerte. Se a execução for feita corretamente, você dará um passo para o lado e poderá executar seu golpe ou combo favorito.

YUGO

Golpes normais
High punch: S
Mid punch (forte): →+S
Mid punch (fraco): ↓→+S
Low punch: ↓+S
Turning low punch: ↓←+S
Turning high punch: ←+S
Jumping elbow slam (O↓): ↖/↑/↗+S
High kick: C
Axe kick (O↓): →+C
Mid kick: ↓→+C
Low kick: ↓+C
Sweep (O↓): ↓←+C
Spinning kick (O↓): ←+C
Flying spinning kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode
Mid slash: B
Jumping double slash: →+B
Low swipe: ↘+B
Lifting attack (AL): ↓+B
Low kick-out (→A): ↙+B
Turning backhand swipe (O↓): ↓+B
Flip kick (O↓): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas
Turn around kick (O↓): C
Standing sweep (O↓): ↓/↙+C
Turning claw (O↓): B
Rising handspring kick (AL): ↓/↙+C

Special moves
Rushing elbow: ↓↘→+S
Charge-up uppercut: ↓↙←+S
Jumping knee: ↓↘→+C
Flip kick: ↓↙←+C
Neck rip (AR): ↓↘→+B
Jump back (perto da parede aperte S ou B): ↓↙←+B para atacar da parede ou ← para saltar de volta

Rushing attacks
Rushing attack: CR+S
Rushing sweep: CR+C
Somersault face stomp: CR+B
Jumping uppercut (→A): CR+S
Rushing knee: CR+C
Claw slam: CR+B
Turn-around low swipe: ←, ←+B

Em Esquiva Baixa
Uppercut (AL): S
Double axe kick: C, C
Rising uppercut (AL): B

Com o Oponente Caído
Ground punch: ↓+S
Ground kick: ↓+C

Combos
S, S, S, C
B, B, B
S, S, S, ↓+C
B, B, special move
S, S, C
↙+B, B
S, C, C
S, S, B
C, C
C, ↓+C
↘+S, S, S, S
↘+C, C
↓+C, C
←+S, S, S
↓↘→+S, →+S, S
→, →+C, ↓+C

GADO

Golpes normais
High punch: S
Elbow: →+S
Mid punch: ↘+S
Low punch: ↓+S
Turn-around low punch: ↙+S
Turn-aroung elbow: ←+S
Jumping chop (C↓): ↖/↑/↗+S
High side kick: C
Knee: →+C
Mid roundhouse kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep (O↓): ↙+C
High reverse roundhouse kick (O↓): ←+C
Jumping face stomp kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode
High swipe: B
Mid stab: →+B
Pouncing double claw swipe: ↘+B
Low slash: ↓+B
Back leg sweep (O↓,→A): ↙+B
Reverse roundhouse kick (O↓): ↓+B
Flip kick (O↓): ↖/↓/↗+B

Estando de Costas
Back kick (O↓): C
Sweep (O↓): ↓/↙+C
Kick-out mid stomp (O↓): B
Low slash: ↓/↙+C

Golpes especiais
Double hit & toss (AR): ↓↘→+S
Charge-up power punch: ↓↙←+S
Double axe kick: ↓↘→+
Charge-up triple kick: ↓↙←+C
Neck rip & slash (AR): ↓↘→+B
Uppercut slash (AL): ↓↙←+B

Rushing attacks
Running tackle: CR+S
Rushing sweep: CR+C
Running dive: CR+B
Shoulder charge: →, →+
Rushing knee: →, →+C
Jumping headbutt: →, →+B
Step back, advancing uppercut, descending strike: ←, ←+B

Em Esquiva Baixa
Double uppercut (AL): S S
Rising kick (AL): C
Rolling low swipe: B

Com o Oponente caíd
Jumping ground elbow: ↓+S
Ground kick: ↓+C

Combos
S, S, →+S
B, B, B
→+S, S, S
←, ←, special move
→+S, C
↓+B, B, special move
↓→+S, S
B, ↓+B, B, special mov
↓→+S, C
→+B, B
←+S, S
C, C, C
→+C, C, C

GREG

olpes normais
gh punch: S
gh slam (O↓): →+S
d punch: ↘+S
w jab: ↓+S
d backhand: ↙+S
ouble descending strike: +S
mping strike: ↖/↑/↗+S
ce stomp kick: C
ep-in mid kick: →+C
w kick (perna da ente): ↘+C
in kick: ↓+C
w kick (perna de trás): ←+C
ck lifting kick (AL): +C
mping rising kick (AL): ↑/↗+C

east mode
ce swipe: B
ckhand: →+B
ouble hammer (O↓): -B
w slash: ↓+B
w double claw swipe: -B
ce slap (→A): ←+B
ting slap (AL): ↖/↑/↗+B

stando de Costas
rn-around kick (O↓):C
weep (O↓): ↓/↙+C
d backhand (O↓): B
w power punch (O↓): /↙+C

olpes especiais
g grab & swing throw: ↘→+S
ind up punch: ↓↙←+S
antenha pressionado e apertando oidamente o S)
ting throw (Frente): ↘→+C
harge-up kick: ↓↙←+C
rab & triple slam throw: ↘→+B
ting throw (Trás): ↙←+B

ushing attacks
w dive: CR +S
ving face stomp: CR+C
Belo Acerto Durante a orrida (na falta de um me melhor...): CR+B
shing hammer: →, +S
ving kick (→A): →, +C
d punch: →, →+B
ckward flop: ←, ←+B

n Esquiva Baixa
ting strike (AL): S
g stomp: C

Lifting throw (Trás): B

Com o Opoenente Caído
Jumping ground elbow: ↓+S
Ground kick: ↓+C

Combos
S, S, S
B, B, B
↘+S, S, S
B, →+B
↓+S, C, C
B, ↓+B
↑+S, S
B, B, special move
S, C
←+C, C
→, →+S, S

ALICE

Golpes normais
High punch: S
Strong mid slash: →+S
Mid punch: ←→+S
Low punch: ↓+S
Spinning leg punch: ↙+S
Retreat & mid punch: ←+S
Jumping head attack: ↖/↑/↗+S
High kick: C
Forward flip kick: →+C
Shin kick: ↘+C
Low lick: ↓+C
Turning leg kick (→A): ↓←+C
Fast reverse roundhouse kick (O↓): ←+C
Jumping rising kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode
High punch: B
Jump kick: →+B
Low leg stomp kick (O↓): ↘+B
Low punch: ↓+B
Turning low kick: ↙+B
Jumping double foot stomp kick (O↓): ←+B
Forward flip kick (O↓): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas
Turning mid kick (O↓): C
Sweep (O↓): ↓/↙+C
Jumping back stomp kick (O↓):B
Low punch-sweep (O↓): ↓/↙+B

Special moves
Rising spin attack: ↓↘→+S
Charge-up mid forearm attack: ↓↙←+S
Handstand flip kick: ↓↘→+C
Flip kick: ↓↙←+C
Jump-in head throw: ↓↘→+B
Jump & land kick attack: ↓↙←+B

Rushing attacks
Shoulder charge: CR+S
Slide attack: CR +C
Run-up flip kick: CR+B
Rushing low punch: →, →+S
Rushing knee: →, →+C
Dashing rising kick (AL): →, →+B
Retreats and waits impatiently: ←, ←+B (Aperte novamente ← para dar um Upper enquanto esperando)

Em Esquiva Baixa
Rising double fist strike: S
Backward handstand flip kick: C
Somersault handspring kick (AL): B

Com o Oponente no Chão
Double fist ground attack: ↓+S
Splits kick: ↓+C
Jumping somersault splits kick: ↓+B

Combos
S, S, S, →+S
B, B, B, →+B
S, S, S, ↓+S
B, B, B, ↓+B
S, S, S, ←+C
B, B, B, ↓+B
S, C, C, ←+C
↓+B, special move
S, C, C, ↓+C
←+S, S, C
←+S, C
↘+S, S
↘+S, C
C, C, →+C
C, C, ←+C
C, C,↓+C
→+C, ←+C
↓+C, C
↓+C, C

MITSUKO

Moves
Face attack: S
Fast head punch (O↓): →+S
Lifting middle punch (O↓): ↓→+S
Low punch: ↓+S
Overhead mid swipe: ↓←+S
Double fist slam (O↓): ←+S
Jumping double fist slam (O↓): ↖/↑/↗+S
High kick: C
Mid knee: →+C
Shin kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep (O↓): ↙+C
Reverse roundhouse kick (→A): ←+C
Jumping face kick: ↖/↑/↗+C

Beast mode
Headbutt: B
Knee: →+B
Rush-in lifting sweep (AL): ↘+B
Lifting shoulder (AL): ↓+B
Low charge (O↓): ↙+B
Charging headbutt (O↓): ←+B
Jump-in slam (O↓): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas
Jump back attack (O↓): ←+C
Standing sweep (O↓): ↓/↙+C
Mid back stomp kick (O↓):B
Low swipe (O↓): ↓/↙+B

Special moves
Neck slam (AR): ↓↘→+S
Charge-up head strike: ↓↙←+S
Neck throw (AR): ↓↘→+C
Earthquake stomp: ↓↙←+C
Lift & smash throw: ↓↘→+B
Wind up : ↓↙←+B (continue apertando rapidamente ← para até 9 acertos)

Rushing attacks
Shoulder charge: CR+S
Rushing low double foot kick: CR+C
Diving headbutt: CR+B
Turning mid punch: →, →+S
Rushing forward kick: →, →+C
Rushing headbutt: →, →+B
Dash back, charge in, lifting headbutt (AL): ←, ←+B

Em Esquiva Baixa
Jumping uppercut: S
Strong rising kick: C
Head-first slide: B

Com o Oponente no Chão
Ground punch: ↓+S
Ground stomp: ↓+C
Horn ground attack: ↓+B

Combos
S, S, S
←, ←, →+B
S, S, C
B. B, ↓+B, B
S, S, ↓+C
B, B, special move
S, C, S
S, S, B, B, →+B
→+S, C
S, S, B, B, ↓+B, B
→+C, C
S, S, B, B, special move
↙+S, S
C, S
↘+C, C, C

BAKURYU

Golpes normais
High punch: S
Turning mid swipe: →+S
Rising mid strike: ↘+S
Low punch: ↓+S
Leg strike (→A): ↙+S
Turning mid backhand: ←+S
Jump over opponent: ↖/↑/↗+S
High kick: C
Forward flip kick: →+C
Shin kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep: ↙+C
Revolving side kick: ←+C
Flip kick: ↖/↑/↗+C

Beast mode
High slash: B
Step-in mid slash: →+B
Slide (C↓): ↘+B
Low slash: ↓+B
Uppercut slash (C↓):

↙+B
Step-back double-claw slash (C↓): ←+B
Jump-in slam (C↓): ↖/↑/↗+B

Enquanto de Costas
Turning roundhouse (C↓): C
Sweep (C↓): ↓/↙+C
Turning slash (C↓): B
Quick crawl away: ↓/↙+B

Golpes especiais
Air throw (o oponente deve estar na distância exata do golpe): ↓↘→+S (usável apenas no beast mode).
Charge-up mid palm: ↓↙←+S
Ninja disappear (Aparece atrás do oponente, se no lugar certo): ↓↘→+C
Ninja disappear (furação na frente do inimigo): ↓↙←+C
Stab and slash (AR): ↓↘→+B
Slashing uppercut (AL): ↓↙←+B

Rushing attacks
Charging leg sweep: CR +S
Running jump kick: CR +C
Diving attack and spring back (→A): CR+←
Rushing double palm: →, →+S
Rising kick: →→+C
Rushing double claw: →→+B
Rush back, jumping swipe: ←←+B

Em Esquiva Baixa
Mid strike: S
Rising face kick, forward flip kick: C, C
Low double swipe: B

Com o Oponente no chão
Ground punch: ↓+S
Ground kick: ↓+C
Ground slashes: ↓+B, B, B, B, B

Combos:
S, S, S, S, →+S
B, B, B
S, S, S, ↑+S
B, B, ↓+B
S, S, S, ↓+C, S
B, B, ↓+C, C
S, S, ↓+C, S
B, B, ↓+C, C, C
S, S, C, C
→+B, B, B, B, B
S, S, C, ↓+C
→+B, B, golpe especial
S, C, C, C
→+B, C, C, C
C, C, C
→+B, C, C, ←+C
C, C, ←+C
↘+S, S
↘+S, C
↘+C, C, C
↘+C, C
→+C, ←+C
→, →+C, C, C

FOX

Golpes Normais
Head jab: S
Mid swipe: →+S
Rising mid swipe: ↘+S
Low punch: ↓+S
Double low attack (→A): ↙+S
Turning mid slap: ←+S
Flip over opponent: ↖/↑/↗+S
High Kick: C
Step-in high kick (O↓): →+C
Mid kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Standing sweep (O↓): ↙+C
Roundhouse kick (O↓): ←+C
Flip kick (C↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode
Mid kick: B
Step-in mid jab: →+B
Low claw (O↓): ↘+ B
Low jab: ↓+B
Double leg low kick (O↓): ↙+B
Turning backhand swipe (O↓): ←+B

Enquanto de Costas
Sweep (O↓): ↓/↙+C
Descending mid kick (O↓): C
Sweep (O↓): ↓/↙+←

Golpes especiais
Triple mid strike: ↓↘→+S
Charge-up rising backhand strike: ↓↙←+S
Rising kick: ↓↘→+C
Rising windmill kick: ↓↙←+C
Charging double-claw swipe: ↓↘→+B
↓↙←+B Rola devolta (Aperte ← enquanto estiver rolando para um ataque com salto)

Rushing attacks
Charging leg sweep: CR +S
Charging forward flip head stomp: CR +C
Flying headbutt: CR +←
Rushing mid strike: →, →+S
Rushing knee: →, →+C
Forward flip slam: →, →+B
Flip back, handsping forward attack: ←, ← +B

Em Esquiva Baixa
Rising slap uppercut: S
2 hit leg sweep: C
Hind leg kick: B

Com o Oponente No Chão
Double ground strike: ↓+S
Ground kick: ↓+C
Ground swipe: ↓+B

Combos
S, S, S, S
B, B, B, B
S, S, S ↓+C
B, B, golpe especial
S, S, C
→+B, B
S, C
S, S, B, B
↘+S, S
↓+C, C
↓+C, C
→+S, S, S, ←+C
→+S, S, S, ↓+C
↑+S, S
↑+S, S
→, →+C, C
↓↘→+S, S

LONG

Golpes especiais
High Punch: S
Strong high punch: →+S
Turning low punch (O↓): ↘+S
Low punch: ↓+S
Mid attack: ↙+S
Charge-up double palm (O↓): ←+S
Jumping head strike: ↖/↑/↗+S
Back leg high kick: C
Forward double-hit jumping roundhouse (O↓): →+C
Mid kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep kick (O↓): ↙+C
Forward roundhouse kick (O↓): ←+C
Jumping reverse roundhouse kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode
High slash: B
Descending back leg slam (C↓): →+B
Double claw slash sweep (C↓): ↘+B
Low slash: ↓+B
Back leg sweep (C↓, →A): ↙+B
Back leg kick-up (C↓, →A): ←+B
Flip kick (C↓): ↖/↑/↗+B

Enquanto de Costas
Roundhouse kick (C↓): C
Low swipe (C↓): ↓/↙+B
Back slam (C↓): B

Special moves
Charging high punch: ↓↘→+S
Charge-up mid elbow: ↓↙←+S
Jumping double kick: ↓↘→+C
Head stomp (pisão na cabeça em caso de acerto): ↓↙←+C
Diving neck throw: ↓↘→+B
Earthquake stomp: ↓↙←+B

Rushing attacks
Charging mid punch: running +S
Flying Kick: running +C
Flying somersault attack: running +B
Rushing mid elbow: → →+S
Step-in sweep: →, →+C
Uppercut slash: →, →+B
Flip back, rushing shoulder charge:B, ←+B

Na esquiva Baixa
Uppercut, descending strike: S, S
Handspring rising kick C
Lifting attack: B

Com o Oponente Caído
Ground punch: ↓+S
Ground stomp: ↓+C
Ground slash: ↓+B

Combos
Os combos de Long sã
os mais complexos
elaborados dentre
lutadores. Eles (
combos) possuem u
combinação iniciado
sempre marcada co
um * (*S, S, S p
exemplo) seguida pel
possíveis combinaçõe
Na maioria dos grup
há quatro combo
sendo dois bastan
semelhantes, uma e
forma normal e outra e
Beast. Existem tambe
os finalizadore
divididos em dois tipo
(I) Movimentos norma
do personage
(marcado somen
como "finishing")
(II) Em forma de fera (
as "beast finishing")
Apesar de mais forte
Beast Finishing prec
de uma precisão ma
ao se executá
(entenda-se:
necessário timing).
Uma vez iniciado
combo, estando
qualquer uma
combinações existen

após o iniciador, você pode optar por finalizá-lo executando o Finishing. (or "B, beast finishing move" caso esteja em fera).

*S, S, S,
S,
- →+C, ↓+S, C, →+S, ↓+C, finishing
- ↓+C, →+S, C, ↓+S, →+C, finishing
- finishing
-B, B, finishing

→+S,
- C, ↓+S, →+C, S, ↓+C, finishing
- ↓+C, S, →+C, ↓+S, C, finishing
- finishing
- B, beast finishing

↓+S,
- C, →+S, ↓+C, S, →+C, finishing
- →+C, S, ↓+C, →+S, C, finishing
- finishing
- B, beast finishing

C,
- →+S, ↓+C, S, →+C, ↓+S. finishing
- ↓+S, →+C, S, ↓+C, →+S, finishing
- finishing
- B, beast finishing

→+C,
-S, →+C, →+S, C, ↓+S, finishing
- ↓+S, C, →+S, ↓+C, S, finishing
- finishing
- B, beast finishing

↓+C,
- S, →+C, ↓+S, C, →+S, finishing
- →+S, C, ↓+S, →+C, S, finishing
- finishing
- B, beast finishing

S, S, →+S,
- C, ↓+S, →+C, S, ↓+C, finishing
- ↓+C, S, →+C, ↓+S, C, finishing
- finishing
- B, beast finishing

S, S, →+C,
- S, ↓+C, →+S, C, ↓+S, finishing
- ↓+S, C, →+S, ↓+C, S, finishing
- finishing
- B, beast finishing

→+S, S,
- →+C, ↓+S, C, →+S, ↓+C, finishing
- ↓+C, →+S, C, ↓+S, →+C, finishing
- finishing
- B, beast finishing

→+S, C,
- →+S, ↓+C, S, →+C, ↓+S, finishing
- ↓+S, →+C, S, ↓+C, →+S, finishing
- finishing
- B, beast finishing

C, ↓+S,
- C, →+S, ↓+C, S, →+C, finishing
- →+C, S, ↓+C, →+S, C, finishing
- finishing
- B, beast finishing

C, ↓+C,
- S, →+C, ↓+S, C, →+S, finishing
- →+S, C, ↓+S, →+C, S, finishing
- finishing
-B, beast finishing

S, C, ↓+C, finishing de frente ou de baixo

B, B, beast finishing

↓↙←+B,
- B, B, B, ↓↙←+C
- →+B, B, B, B, B,B, finishing
- ←+B, B, B, B, B,B, Finishng;
←+B, pode B, B, B, B, B,Finishng;
- ↓+B. B, B, B,B, B, Finishng;
-←+B, B, B, B, B,B, Finishng;
- ↑+B, B, B, B, B, B,Finishng;

Finishing moves

Forward finishing moves

- Reverse body slam: - →, →+S
- Forward flip kick: - →, →+C

Back finishing moves

- Charging slam: - ↓+S
- 2 kicks: - ←+C

Down finishing moves

- Stunning uppercut & punch fury (AR): - ↓, ↓+S
- ↓, ↓+C - Sweep

Beast finishing moves

- Jumping spin kick (→A): - B
- Lifting attack (erque o persoronagem): - B+
- Double-claw leg attack: - ↓+←
- Charging high punch: - ↓↘→+S
- Jumping double kick: - ↓↙←+S
- Charge-up mid elbow: - ↓↘→+C
- Head stomp (AR): - ↓↙←+C
- Diving neck throw: - ↓↘→+B
- Earthquake stomp ↓↙←+B

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• TIMER DIGITAL
• CONTADOR DE EVENTOS
• IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• SISTEMA DE FICHAS E TIMER
• TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
• ALTA DURABILIDADE

• JOYSTICK ARCADE
• COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
• ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 2

STARRING LARA CROFT

Diz a lenda, que aquele que introduzir a adaga de Xian em seu coração, irá adquirir a força do dragão, literalmente. O lendário Imperador chinês Quin Shihuang se apoderou da adaga e, juntamente com o seu fiel exército, conquistou quase que totalmente o território da vasta China. Enquanto todas as pessoas se submeteram à conquista do tirano, os monges do Tibet se preparam para enfrentá-lo com coragem e até a morte, se necessário. Com tamanha força de vontade, os monges conseguiram derrotar Shihuang e seu exército, recuperando a adaga de Xian. Sem a ambição de conquistar e escravizar os povos, os monges do Tibet retornam a adaga ao seu local de origem, junto à Grande Muralha da China. Séculos depois, algumas pessoas ambicionam a tal adaga, e farão de tudo para se apoderar do lendário artefato. Para evitar a mesma tragédia em tempos modernos, você, na pele do fenômeno chamado "Lara Croft", deve se aventurar pelos mais variados locais para obter a adaga de Xian antes que ela caia em mãos erradas.

Este é Tomb Raider 2, a seqüência do estrondoso e repentino sucesso de 96. Uma das razões deste sucesso é a gatíssima Lara Croft, com o perfil de uma mulher perfeita. Nascida em 14 de fevereiro de 1967, já beirando os 31 anos, a inglesinha tem o porte de uma modelo profissional. Lara tem 1,70 m , 55 Kg., generosos 96 cm. de busto, 55 cm. de cintura e 86 cm. de quadris, com cabelos compridos e castanhos, olhos castanhos amendoados, lábios carnudos e pele deliciosamente bronzeada (talvez por tudo isso grande parte dos fãs conquistados por Lara sejam adultos). Filha do Lorde Henshingly Croft e podre de rica, Lara preferiu viver perigosamente ao invés de cuidar dos negócios do pai e hoje é arqueóloga formada. Sua fama se deve pelos seus livros e artigos de jornal sobre suas explorações. As principais descobertas de Lara foram a Arca Perdida de Covenant em 1993 e o Atlantian Scion em 1996 (em Tomb 1, lembra-se?).

Durante sua busca pela adaga de Xian na Grande Muralha da China, Lara encontra uma misteriosa trava-código que mantém a adaga longe dela e de seus inimigos, a Fiama Nera. Lara então parte para Veneza, para a mansão do falecido mago Gianni Bartoli, que passou sua vida colecionando os lendários artefatos do Imperador Chinês. Lá, Lara pretende reunir pistas de como funciona a Fiama Nera. Na mansão, a gata encontra um grande número de guarda-costas e capangas de seu principal inimigo, Marco Bartoli, o filho do mago. Lara é capturada à caminho da base naval dos inimigos, e deve escapar deste lugar enorme com habilidade para enfrentar uma tonelada de inimigos. A aventura continua no navio afundado há anos, o Maria Doria, que supostamente é o túmulo do mago Gianni. O problema é que o navio afundou de ponta cabeça, então você vai andar pelo teto do navio. Depois de explorar o navio, Lara segue para as montanhas geladas do Tibet, local pelo qual já passou em Tomb Raider 1. Ela vai para um monastério muito bem guardado pelos habitantes e visado por bandidos que querem os tesouros escondidos sob o local. Qual é o desfecho da aventura? É o que você vai descobrir jogando.

No original eram 15 fases, agora são 17 no total e todas são bem maiores que antes, além dos puzzles serem ainda melhor elaborados. O número de inimigos humanos é bem maior, pra falar a verdade a maior parte dos inimigos encontrados no game são humanos. Grande parte dos itens que você encontrará serão deixados pelos inimigos. Há novamente os Secrets, que desta vez são sempre 3 por fase, representados por 3 dragões: o verde de jade, o cinza de prata e o dourado de ouro. Os efeitos de luz e sombra estão mais realistas e freqüentes, constantemente você deve usar um Flare para iluminar locais escuros. Algumas fases se passam em ambientes exteriores e não só dentro de cavernas ou templos. Lara possui novos movimentos e habilidades, como escalar paredes e virar-se no ar e na água. Novas armas incrementam o seu arsenal, a potente metralhadora M-16 e o eficiente lança-arpões para os eventuais mergulhos são algumas delas. Na jogabilidade os comandos de alguns movimentos foram modificados para se acrescentar as novas funções, mas continua super eficiente e fácil de aprender (ou reaprender).

Agora confira a super estratégia para as 8 primeiras fases do game, com a qualidade que você já conhece e dificilmente vai encontrar em outra revista por aí. E espere pela continuação até o final do game na próxima edição. Até lá(ra)!

COMANDOS

↑: Correr para frente
↓: Dar um pequeno pulo para trás
←: Virar para a esquerda
→: Virar para a direita
X: Ação (ativar switches, atirar, pegar/usar itens, agarrar-se em plataformas, puxar/empurrar objetos com ↓ ou ↑, usar habilidade de veículo)
□: Pulo, sair de veículo com ← ou →
△: Empunhar/Guardar arma
○: Rolar, virar no ar ou na água
R1 segurado: Andar devagar (apertando ↑ ou ↓)
R2 segurado: Igual R1 e faz passos para o lado (apertando ← ou →)
L1: Olhar (apertando o direcional)
L2: Usar/Jogar Flare
Start: Pause
Select: Acionar menu

FICHA TÉCNICA

PlayStation

TOMB RAIDER 2	
EIDOS / CORE	CD
ADVENTURE	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.6
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.4
DIVERSÃO	4.9

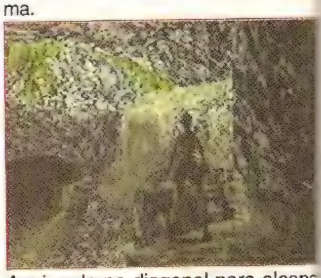
PRÓS
- O game contém mais fases e elas são maiores e melhor elaboradas
- Você pode salvar quando e onde quiser, ao contrário do original

CONTRAS
- Huuuuum... Viciar seria um contra para um game?

CLAS. FINAL 4.9

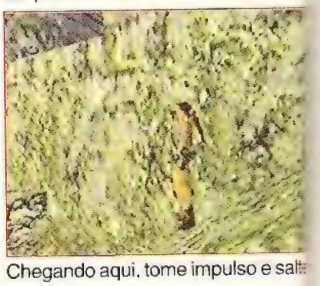
THE GREAT WALL

Nossa aventura começa num vale pr
mo à grande muralha da China. Lara d
ce pela escada de um helicóptero. A
para frente e você verá água à sua d
ta. Entre na água e espere por um Ti
mate-o e prossiga pela água, então
à esquerda, agarre e suba na plata
ma.



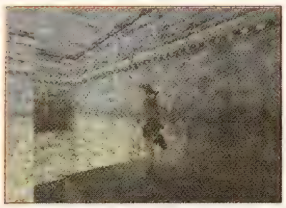
Aqui, pule na diagonal para alcanç
próxima plataforma, ande na diag
para alcançar a outra, siga em fre
vire à esquerda e suba na próxima p
forma.

Tome distância e dê um pulo corr
para alcançar esta plataforma, vire
reita e dê um pulo normal, siga em f
e você vai achar o **SECRET 1**. Ma
tigre aparece onde estava o outro, n
o também. Volte e continue subind
las plataformas.



Chegando aqui, tome impulso e salt

rendo para alcançar o outro lado, então suba pela parede à sua direita e você estará dentro da grande muralha. Caia pelo alçapão no canto direito da sala.



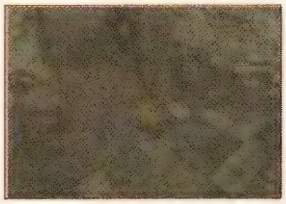
Suba aqui, tome distância, dê um pulo correndo, agarre a borda da plataforma e suba, então ative a alavanca para abrir uma porta temporária (ela se fecha com o passar do tempo, você deve entrar por ela rapidamente). Agora vire-se com o botão de rolar (○) e corra antes que a porta se feche.

Na próxima área há três abutres famintos esperando por Lara, desça a bala sem dó. Depois desça pela parte destruida à direita da muralha.

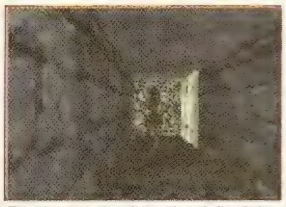
Caia na água, entre por uma cavidade à direita e pegue uma chave e então volte. Suba para a terra firme e prepare-se para matar mais um Tigre feroz. Agora suba na muralha pela esquerda.

Use a chave que você acabou de pegar nesta fechadura. Entrando na sala, cuidado para não ser picado por três aranhas vorazes. Depois de acabar com as aracnídeas, suba pela escada na parede e mate mais uma aranha, então pegue a chave que está no chão.

Use esta outra chave aqui para abrir esta porta. Você será presenteado com mais três aranhas à sua frente e mais uma atrás. Acabe com elas e pegue as balas de Shotgun e um Medkit no esqueleto que está no chão.



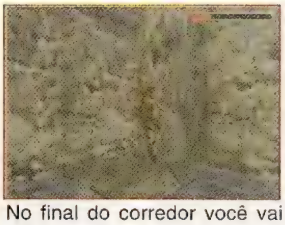
Puxe a grande pedra que está bloqueando o caminho, desça pela rampa e você vai para uma área com água. Agarre-se no vão à esquerda da tela e siga para a direita, com isso você evita os tiros de zarabatana. Chegando no final da tela solte-se e suba pela plataforma tomando cuidado com uma zarabatana no meio da plataforma.



Passe correndo pelo chão falso e vire à direita. Indiana Jones é apelido, duas pedras enormes rolam para esmagar Lara. Continue correndo pelo lado esquerdo da tela e pule as lâminas mortais.

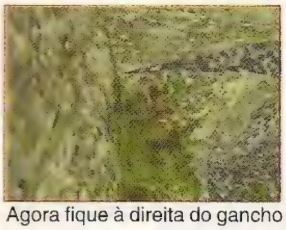
Você pulou da frigideira para o fogo. Duas paredes com lâminas estão prontas para esmagar Lara. Há munição de Automatic Pistols no esqueleto no meio da sala, se você quiser pegar, dê um Save antes. Pegue a munição rapidamente e então suba pelo lado direito da plataforma, pois a parede da esquerda se fecha primeiro e você tem mais tempo subindo pela direita. Depois de subir, corra, pois o chão é falso. Para piorar, há lâminas que podem cortar suas pernas, pule para evitá-las. Quando você pular a terceira lâmina, vire para a esquerda no ar.

Há mais duas paredes com lâminas que se fecham nesta parte, seja bem rápido para pegar o **SECRET 2** antes que Lara seja esmagada e então prossiga correndo. No próximo corredor há mais paredes com lâminas e chãos falsos.

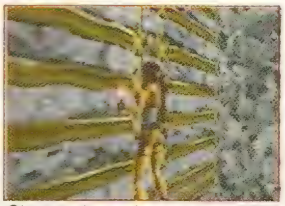


No final do corredor você vai cair em uma sala com mais uma parede mortífera, vire-se imediatamente com o botão de rolar (○) e caia pela chão falso à direita da sala.

Agora você deve passar por duas rodas super afiadas, pegue um Medkit perto das rodas e então passe correndo pelo lado esquerdo. Mate algumas aranhas que aparecem na próxima área.

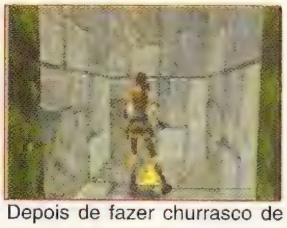


Agora fique à direita do gancho com a corda, vire de costas, dê um toque para trás e segure o botão X para se agarrar na plataforma, vá para o extremo esquerdo e então solte o botão. Você vai cair numa plataforma reta, agora agarre-se no vão e vá para a direita, então suba quando o vão estiver maior. Siga em frente e pegue um Flare no caminho.



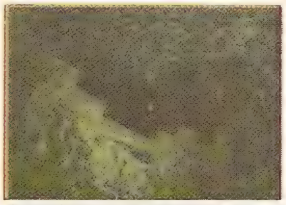
Chegando aqui, acenda um Flare pois a descida é escura. Então agarre-se na escada, vá para a direita e desça tudo.

O Parque dos Dinossauros está de volta. Você vai encontrar o feroz T-Rex, volte para o pequeno corredor e fique atirando de lá, a enorme criatura não conseguirá alcançá-lo.

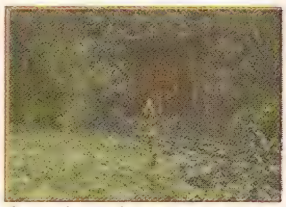


Depois de fazer churrasco de dinossauro, continue seguindo em frente e acenda um Flare, você encontrará o **SECRET 3**, que está junto com uma rapa de munição. Mas não vá ficando muito feliz, o irmão do T-Rex que você matou quer jantar Lara, não deixe barato, desça bala de uma boa distância e só então prossiga.

Suba direto pela mesma escada que você desceu.



Aproxime-se do gancho na corda e então segure o botão X para fazer uma descida radical. Solte o botão quando você estiver sobre chão firme, saque a arma imediatamente e comece a atirar nos dois tigres que aparecem.



Agora basta ir para esta porta e você vai para a próxima fase.

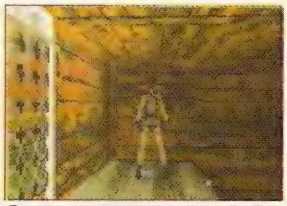
Um capanga de Marco Bartoli, um dos homens que está atrás da Adaga de Xian, tenta assassinar Lara, mas o atrapalhado falha. Como o cara é fiel ao tal Marco, ele toma um vidro de veneno para morrer e não cair nas mãos de Lara, sua próxima missão é em Veneza.

No final de cada fase é mostrado o Status da missão. Exibindo quanto tempo você levou para fechar a fase, quais os Secrets que você pegou, quantos inimigos matou, quantos tiros disparou e quantos acertou, quantos Medkits usou e quantos quilômetros percorreu. Você pode conferir estes Status no decorrer da missão, basta acionar o menu e escolher a opção Statistics.

VENICE

Logo no início do estágio, siga em frente por este estreito corredor e você terá que encarar um Dobberman. Vá atirando e se afastando para trás até acabar com o cão. Continue andando e você verá um atirador em uma sacada ao seu lado direito, mate-o. Vá pela esquerda e você encontrará mais um cão e um cara com porrete. Pegue o Medkit que o fortão deixa ao morrer. Agora pule na água.

Passe por baixo desta porta e aperte o switch à esquerda da tela para abrir uma porta que você logo encontrará. Ainda não dá para sair com a lancha, então saia, volte e entre na casa.



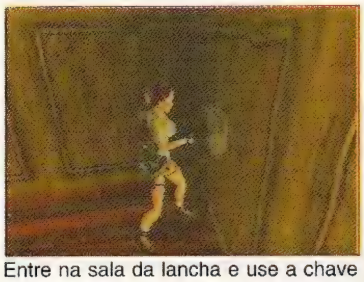
Pegue o Flare sobre a mesa, aperte o switch logo à direita e suba pelo alçapão que se abre. Aperte o switch atrás de Lara para poder subir ao próximo andar.

Suba na janela e atire para quebrá-la, não vá para a esquerda ainda. Suba na janela em frente e pule no toldo vermelho; de lá, pule para o balcão, pegue a chave no corpo do cara que você matou no início da fase e então volte.

Agora siga pela porta que você

abriu anteriormente, cuidado com o Dobberman. Olhe para a esquerda e você verá uma janela, quebre-a com um tiro mas não entre por ela ainda. Vá pelo corredor logo à direita e ative o switch para abrir outra porta que você encontrará logo, logo. Volte e suba pela janela que você quebrou, então tome distância, dê um pulo correndo e agarre-se no toldo vermelho. Pule de toldo em toldo (com pulo normal) e você logo encontrará a porta que você havia aberto. Entre e ative um switch que vai abrir uma porta logo abaixo.

Pule do local em que você está para a água, então vire-se com o botão ○ e você verá a porta que você acabou de abrir. Entre por ela nadando e acenda um Flare para facilitar, suba na primeira plataforma à direita, pegue o **SECRET 1** e o Flare, então volte tudo.

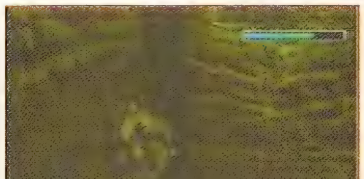


Entre na sala da lancha e use a chave que você pegou com o cara morto aqui para abrir a porta, permitindo que você saia com a lancha.

Ao sair com a lancha, haverá mais um cara armado próximo à casa; desça, mate-o, pegue sua munição, volte para a lancha e continue pela porta aberta no canal (ufa!).

Continue até achar esta cachoeira, então caia e, em seguida, desça da lancha para a água, lá no fundo você acha o **SECRET 2**. Volte para a lancha e prossiga pela direita até você achar uma grande sala com colunas. Siga em frente e desça da lancha, no fundo da água à esquerda você achará mais munição, agora volte para a lancha e vá para a esquerda.

Deixe a lancha bem para frente, desça e suba nesta plataforma; mate o ratinho e quebre a janela com um tiro, então entre e detone o cara armado. Pegue o item que ele deixa e mais munição de Shotgun no canto da sala, próximo à porta. Agora ative o switch numa parede desta sala para fazer com que a água do lado de fora suba, levando a lancha para cima.



Saia da sala e suba pela escada à sua esquerda, então desça pela água e ative o switch para abrir uma porta que permite a você prosseguir com a lancha (saia pela esquerda).

Siga até chegar nestas gôndolas, então passe acelerando (segure o botão X) para destrui-las. Desça para a plataforma à direita e atire no cara que está numa plataforma à esquerda da tela. Volte para a lancha e vá até onde está o corpo do inimigo, pegue as granadas que ele deixou, entre novamente na lancha e volte até a parte das gôndolas.

Vire-se para o lado da porta com o relógio e vá em frente acelerando (segure X). Ao se aproximar das minas explosivas, aperte para um dos lados (← ou →) mais o botão de pulo (□) para pular para fora da lancha, que colide com as minas, explodindo e abrindo caminho para a saída da fase mais tarde.

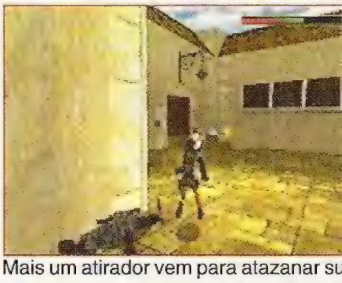
Volte e suba na outra lancha que está próxima ao corpo do cara que você matou. Volte para o local onde você elevou a água para trazer a lancha até esta área e siga para a direita. Mate este inimigo que está na plataforma e pegue o Medkit e as munições de Shotgun que ele deixa. Siga pela passagem à direita e vá em frente, vire à esquerda no final da passagem e você verá uma sala à direita, não entre ainda, vire à esquerda.

Chegando neste local, tome distância e suba a rampa com velocidade total, você vai atravessar os vidros e cair sobre as gôndolas. Você sairá num local com uma plataforma e uma porta que se abre, mate o cara de porrete mas não entre pela porta ainda. Vire-se e suba pelo local que você passou com a lancha e você estará de frente com algumas janelas, quebre-as com tiros e entre na sala para pegar o **SECRET 3** e munição que estão sobre um pequeno pilar. Agora desça novamente e entre na sala escura, mate mais alguns ratos e ative o switch para abrir uma porta na fase.

Volte para o local onde você matou um cara que deixou um Medkit e duas munições para Shotgun e siga para a direita novamente. Após uma pequena curva, haverá este atirador em uma plataforma, mate-o e entre pela porta à direita logo em frente.

Pegue a chave que está no chão e suba pela passagem no teto da casa. Mate o cara com porrete e o Dobberman que aparece, ative o switch para abrir a porta, pule de volta para a água e entre na lancha.

Volte para o local onde você destruiu as minas com uma das lanchas. Pouco antes deste local há uma plataforma, sub pule e agarre-se no toldo vermelho. direita há uma ponte, pule nela e imedi tamente dê um pulo para trás pois virã um cara de porrete e um cão, mate dois de uma distância segura e só entã volte para a ponte, vá para a direita.



Mais um atirador vem para atazanar su vida, mate-o e pegue a chave que el deixa, pegue também o Medkit do car do porrete e use a chave do atirador n porta. Você vai entrar numa sala peque na, caia pela passagem no chão e ativ o switch que vai abrir um portão no ca nal. Ao sair da sala, haverá mais u atirador, mate-o e pegue a munição, en tão volte para a lancha.

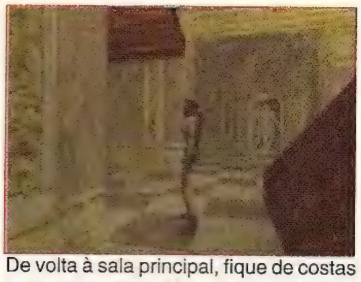
Volte para este local e use a chave qu você usou para abrir esta porta, mate atirador que vem nervoso e pegue o se Medkit. Entre na sala e ative o swit para abrir um outro portão no canal. E tre na lancha e entre pelo canal em q os portões se abriram (logo em frent Vá até o final do canal e vire à direi depois vire à esquerda e siga até o fin então vire à esquerda e você verá a sa à direita.

Entre na sala com lancha e tudo porta vai se fechar. Cuidado com atirador, detone-o e pegue a mu ção. Esta parte agora é meio com cada, salve o seu progresso e co nue. Ative o switch na parede vai abrir a porta no final da fase te porariamente, ouça as batidas relógio, você tem exatamente 12 daladas para chegar ao final da fa Volte para a lancha, pule a ran para fora acelerando, suba a pr ma rampa e siga em frente dir No final da reta faça uma leve cu para a esquerda e siga em fre pelo canal em que você abriu os portões. No final do canal faça curva brusca para a direita e em frente correndo para o fina fase.

BARTOLI'S HIDEOUT

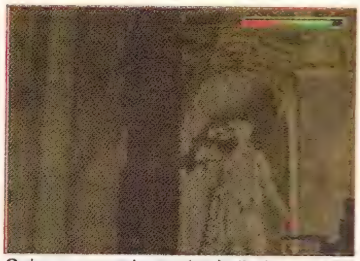
Siga em frente até chegar na entrada da mansão, desça da lancha e mate os ratos. Siga em volta da mansão pela esquerda e mate os ratos e o guarda que aparece pelo caminho, pegue o Medkit que o guarda deixa. Ative o switch que abrirá a entrada da mansão e volte. Você encontrará mais um guarda no caminho, mate-o e pegue seu Medkit. Entre na mansão e mate dois atiradores, um do balcão no andar superior e outro no chão, pegue a munição do atirador no chão.

À esquerda da sala principal da mansão há duas janelas, quebre-as com tiros e prepare-se para enfrentar dois Dobbermans ferozes. Entre pela janela quebrada e pegue um Medkit, Flares e munição do lado de fora. Volte e, logo que você entrar na mansão pela janela, à sua esquerda terá algumas estátuas com espadas, passe com cuidado pois as espadadas são mortíferas. Ative o switch e volte tranqüilo pois as estátuas não darão mais espadadas.



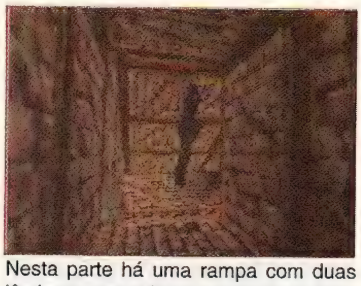
De volta à sala principal, fique de costas para esta rampa, dê um pulo para trás e continue segurando o botão de pulo, Lara vai pular para a plataforma, então segure o botão X para agarrar e subir na plataforma. Siga pela esquerda e empurre o bloco, agora você vai poder pular para a plataforma do outro lado, onde está o corpo do atirador que você matou anteriormente, pegue a munição e suba a escada.

À sua direita há um atirador em uma sacada, mate-o para evitar problemas mais tarde. Vire-se e você verá um toldo vermelho um pouco à esquerda, faça um pulo correndo e Lara vai escorregar logo que cair no toldo. Segure imediatamente o botão X para segurar-se, então vá para a esquerda. Quando chegar na extremidade do toldo, suba, segure o botão □ e Lara vai fazer um pulo para trás, alcançando o balcão. À sua esquerda há uma plataforma de madeira, faça um pulo correndo para alcançá-la e então mais um pulo correndo para o próximo toldo. Olhando para a esquerda você verá uma porta que você abriu anteriormente, dê um pulo normal para entrar na casa por esta porta e prepare-se para matar dois Dobbermans, mas tome cuidado para não dar toques para trás e cair na água ou você terá que, praticamente, começar a fase novamente.



Suba as escadas e vire à direita, mate o atirador e pegue sua munição. Entrando na próxima sala, vire à esquerda e você verá um switch bem disfarçado na parede, ative-o para abrir a porta na sala anterior. Entre pela porta, pegue a munição do corpo do atirador que você matou anteriormente e o **SECRET 1**.

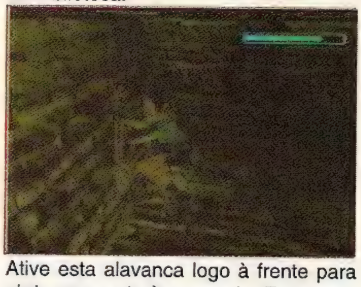
Quebre a janela no final desta sala e entre por ela, acabe com mais um atirador e pegue sua munição. Siga em frente e quebre a janela à direita, entre por ela e a porta central vai se abrir, você terá que matar dois caras com porrete e um Dobberman. A porta que se abriu é apenas uma passagem para a sala anterior, então vá para a lareira e empurre o bloco duas vezes, suba e mate um rato.



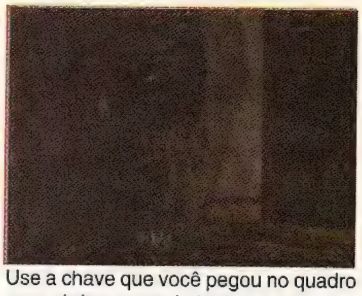
Nesta parte há uma rampa com duas lâminas, para evitar ser cortado, pule na diagonal para a direita e você vai cair na água. Suba e vire para a direita, você verá um corredor com algumas chamas e buracos. Quando você se aproxima da primeira chama, todas se apagam temporariamente. O esquema é você correr e pular para a próxima plataforma, então parar de correr e fazer pulos normais de uma plataforma à outra até chegar ao outro lado, prossiga. Uma passagem vai se abrir à direita, entre na sala e mate um atirador e dois Dobbermans.

Desta rampa, você pode alcançar o lustre logo acima. Suba e vá para a plataforma à direita, quebre as janelas mas não entre por elas ainda. Ative o switch à direita e volte para o lustre, então pule correndo para o próximo lustre. Agora pule para a plataforma à direita e ative o switch para abrir um quadro. Volte para o segundo lustre e pule correndo para o terceiro. Suba na plataforma logo acima e mate alguns ratos. Siga pela direita e você verá uma enorme coluna horizontal de madeira, pule e agarre-se nela, então vá pendurado até a direita e suba, depois pule correndo para a plataforma do outro lado.

Um cara de porrete surge à direita, mate-o e pegue o seu Medkit. Vire para a direita e você verá um switch, suba e ative-o para trocar a posição dos lustres. Volte e desça para o primeiro lustre, então faça um pulo comum para o segundo lustre, que agora está mais baixo, então repita para alcançar o terceiro lustre. Vire para a direita e faça um pulo correndo para alcançar a passagem do quadro que você abriu anteriormente, pegue a chave e suba tudo novamente. Ative o switch para trocar a posição dos lustres novamente e desça para o primeiro lustre, mas desça pendurando-se e soltando para perder pouca energia. Então vire para a esquerda e pule para a plataforma, entre pelas janelas, siga para a direita e caia na água para achar a entrada da biblioteca.



Ative esta alavanca logo à frente para abrir uma porta à esquerda. Entre pela porta, à sua esquerda haverá algumas janelas, não entre por elas, ao invés disso, desça pela passagem à direita em baixo da água, mas acenda um Flare, pois vai estar escuro. Depois da escada, vire à direita e pelo canto até entrar pela abertura grande, então vá pela pequena abertura no topo da parede. Vire para a direita, passe pela pequena abertura na parte de baixo da parede e imediatamente vire para a esquerda para pegar algumas granadas antes de prosseguir para a direita e achar o **SECRET 2**. Então ative a alavanca próxima e suba para retomar o fôlego. Você vai sair numa área pela qual você já passou, então volte tudo até a entrada da biblioteca.



Use a chave que você pegou no quadro para abrir a porta da biblioteca. Mate o cara com porrete que aparece logo em seguida e pegue o seu Medkit. Entre pela porta que está aberta em frente e escale pela estante de livros da esquerda. Mate os ratos e ative o switch que está sobre a estante para abrir outra porta na sala principal, então volte para lá e mate o atirador que aparece. Entre pela porta que você acabou de abrir. Suba pela estante à esquerda da tela, vire-se e faça um pulo correndo em direção à janela, então suba mais uma estante e atire na janela no topo da sala. Pule na janela e escorregue de costas para o toldo vermelho, quando você for cair, segure o botão X para se pendurar, então suba e segure o botão □ para fazer um pulo para trás e cair em uma outra plataforma. Faça um pulo correndo para a plataforma no outro lado e siga para a direita.

Siga pela plataforma para o lado direito até chegar nesta parte, deixe Lara exatamente na posição da foto e faça um pulo correndo para se agarrar na parte mais baixa do teto da casa. Suba na casa e vá siga pelo lado esquerdo.

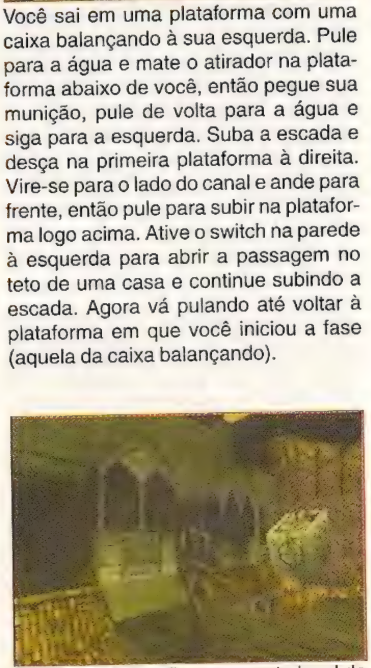
OPERA HOUSE

Faça um pulo correndo exatamente desta posição e nesta direção para alcançar uma sala escura que esconde um par de Uzis. Agora escale de volta e entre na casa, matando o cara com porrete e pegando a sua munição. Pegue a chave do detonador que está sobre o fogão e volte pela porta que está logo em frente à casa. Mate mais um atirador e pegue seu Medkit antes de voltar à sala principal da biblioteca.

Ative o switch da sala principal e entre pela porta que se abre, então mate dois atiradores e pegue as munições de Shotgun e Uzi. Siga pelas janelas quebradas no tiroteio e entre pela porta para sair em uma área com água. Vá pela esquerda, suba, mate um rato e prossiga pela esquerda. Você verá o detonador, mas não o ative ainda, passe direto e siga para a esquerda até chegar numa casa. Escale e quebre o vidro para encontrar o **SECRET 3**. Volte para o detonador e acabe com a casa ativando-o com a chave do detonador para ativá-lo. Depois da explosão um atirador vai começar a atacar de uma sacada à sua esquerda, detone-o também.

Vá até os destroços da casa e suba pelo canto direito, então vá subindo até chegar numa sala escura e descer por uma rampa. É o final desta fase.

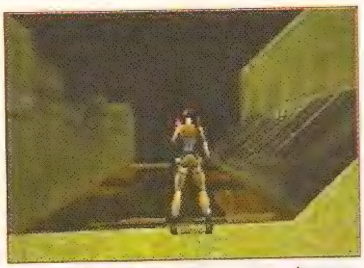
Você sai em uma plataforma com uma caixa balançando à sua esquerda. Pule para a água e mate o atirador na plataforma abaixo de você, então pegue sua munição, pule de volta para a água e siga para a esquerda. Suba a escada e desça na primeira plataforma à direita. Vire-se para o lado do canal e ande para frente, então pule para subir na plataforma logo acima. Ative o switch na parede à esquerda para abrir a passagem no teto de uma casa e continue subindo a escada. Agora vá pulando até voltar à plataforma em que você iniciou a fase (aquela da caixa balançando).



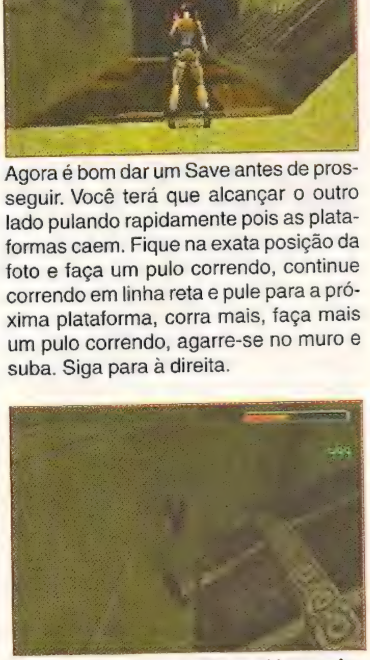
Tome distância e fique no exato local da foto para fazer um pulo correndo na diagonal e alcançar a abertura no teto da casa. Lá dentro mate o cara com porrete e pegue a chave que está no chão. Siga pela escada à esquerda e mate o atirador que virá como louco, pegue o seu Medkit e prossiga até voltar à plataforma com a caixa balançando.

Faça um pulo correndo para a plataforma logo em frente. Você verá uma abertura no teto à esquerda, não tente pular lá pois o chão tem vidros mortíferos, ao invés disso, vire um pouco à esquerda e faça um pulo normal para frente de forma que você caia no teto inclinado e escorregue para a outra plataforma reta. Agora fique de costas para o canal, dê um toque para trás como se você fosse cair e segure o botão X para se pendurar, vá para a esquerda até ficar em frente de algumas janelas, solte o botão X para se soltar da plataforma e segure-o imediatamente para agarrar-se na plataforma abaixo, suba e quebre a janela para prosseguir.

Caminhe cuidadosamente segurando o botão R1 para não se machucar nos vidros quebrados, siga para a esquerda da sala e suba pela escada. Use a chave para abrir a porta e prossiga pela esquerda até achar uma escada à direita, suba.



Agora é bom dar um Save antes de prosseguir. Você terá que alcançar o outro lado pulando rapidamente pois as plataformas caem. Fique na exata posição da foto e faça um pulo correndo, continue correndo em linha reta e pule para a próxima plataforma, corra mais, faça mais um pulo correndo, agarre-se no muro e suba. Siga para à direita.



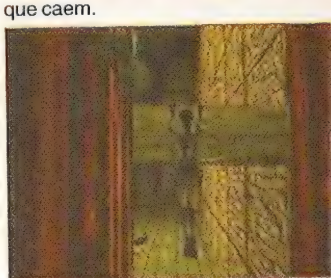
Você está no topo da Opera House. Antes de descer, mate um atirador que está sobre a cúpula à esquerda, então desça e prepare-se para matar um cara de porrete e dois Dobbermans, pegue o Medkit do cara de porrete. Siga pela direita e você terá que matar mais dois atiradores, pegue o Medkit e a munição que eles deixam. Suba na cúpula e pegue a munição do atirador que você matou anteriormente.

Fique na exata posição da foto, faça um pulo correndo e agarre-se na plataforma, assim você evita a caixa que está balançando, que pode tirar muita energia. Acenda um flare e desça para ativar um switch que vai abrir uma passagem no topo da Opera House. Volte e mate o cara com porrete que aparece abaixo e o atirador na cúpula, que deixa Flares e munição para Shotgun. Entre pela passagem que você abriu e você encontrará dois switches, ative apenas o da esquerda que vai abrir uma porta, o outro ainda não serve para nada.

Desça pela escada da porta que você acabou de abrir. Desça para o local escuro e vire-se, virão pedras rolando para o seu lado, desvie-se pela esquerda. Ative o switch na parede para fechar a porta na escada, então suba e vá para esquerda pela passagem que a porta liberou.

Já dentro da Opera House, cuidado com o atirador que aparece pelo lado esquerdo, mate-o e pegue um Medkit de seu corpo. Prossiga pela direita e desvie-se do saco de areia que vai cair, siga em frente e mate mais um atirador e um Dobberman que saem de uma sala vazia. Desça pela passagem no chão à esquerda. Dois Dobbermans e um atirador aparecerão no andar inferior, mate-os de onde você está, aproveite para matar um atirador que está no segundo andar, e então desça para o andar inferior. Atravesse de um lado para o outro e algumas pedras rolarão para a água. Pegue o Medkit do corpo do cara de porrete que você matou.

Suba para o palco tomando cuidado com o saco de areia que cai, mate um atirador e um Dobberman e pegue a munição e Flares do atirador. Outro inimigo com arma de fogo aparece do outro lado da água, mate-o também. À esquerda do palco há uma sala com um switch, ative-o para abrir um portão em uma sala à direita do palco. Vá para a sala onde o portão se abriu e mate dois caras com porrete, pegando o Medkit de um deles tomando cuidado com dois sacos de areia que caem.



Agora suba pelo local onde o portão abriu, caminhe segurando o botão para não se cortar nos vidros. À esquerda você verá um vão na parede fique em frente do extremo direito do e faça um pulo correndo para se aga

então vá para a esquerda pendurando-se para achar um switch que vai baixar a madeira que forma uma ponte para você passar. Volte para a plataforma dos vidros com um pulo correndo e siga para a esquerda. No final da plataforma, vire-se para a esquerda e você verá outra plataforma, pule nela e olhe para cima, você verá uma pequena sala escura, suba nela e vire-se. Mate o rato e faça um pulo correndo para a plataforma. Siga para a direita e você verá um saco de areia balançando, fique em um dos extremos da plataforma (direito ou esquerdo) e faça um pulo normal para frente quando o saco estiver indo para o lado oposto ao seu, repita mais uma vez para alcançar o outro lado. Ative o switch para soltar um saco de areia que vai abrir uma passagem secreta no palco. Siga em frente, fique de costas para o palco e pendure-se na plataforma, suba e segure o botão □ para dar um pulo para trás e cair no buraco com água que você abriu com o saco de areia, acenda um Flare.

Vire-se e siga em frente, vire-se sempre para a esquerda e você vai encontrar um switch que abre uma porta na Opera House, ative-a e vire-se. À sua esquerda há uma pequena passagem, entre nadando por ela e você encontrará o **SECRET 1**, volte para buraco por onde você entrou e siga pela outra passagem que você ainda não entrou. À direita você vai encontrar a Caixa de Relação (Relay Box), suba a escada e retorne para o andar superior da Opera House.

Entre pelo local de onde saiu o primeiro inimigo que você matou dentro da Opera House e mate dois Dobbermans. Coloque a Caixa de Relação no painel para fazer o elevador funcionar, então ative o switch para que o elevador desça, mas não entre nele ainda. Espere o elevador descer um pouco e fique sobre ele, há uma escada à direita, suba por ela e você encontrará de cara o **SECRET 2**, mas vá devagar pois há vidro quebrado no chão. À esquerda há um switch que abre uma porta logo à frente, antes de entrar pela porta pegue a munição que está no chão. Volte para o elevador e ative o switch para que ele suba. Espere e ative o switch para ele descer, entre imediatamente no elevador.

Lá embaixo você encontrará dois atiradores, mate ambos e pegue as munições de Shotgun que eles deixam. Ative o switch e deixe o elevador subir para revelar uma passagem com água. Caia na água, entre pela passagem, siga pela esquerda, passe por algumas escadas até encontrar uma sala que contém um Chip, pegue-o e volte. Dê a volta pela grade embaixo da água e puxe a alavanca para abrir uma parte da grade, suba pela parte que abriu e mate um rato. Vire-se, pule, agarre-se e suba para atingir a plataforma de cima; repita para subir à próxima plataforma. Mate um rato à esquerda e um atirador à direita, em seguida vem mais um rato e um Dobberman para aumentar a lista de mortos por Lara. Siga em frente até encontrar umas janelas, quebre-as e entre na sala (pendurando-se para não perder energia).

Ative o switch que está na parede e entre pela porta que se abre. Você vai escorregar por uma rampa em direção à uma hélice mortal, pule no último momento, antes de tocar a hélice e agarre-se para subir e pegar uma chave. Suba pela direita e você verá uma outra rampa à sua direita, pule nela e você vai escorregar de costas, aperte □ pouco antes de acabar a rampa para Lara dar um pulo para trás e cair num lugar seguro. Prossiga pela tubulação até chegar em um lugar que terá uma rampa para a esquerda e outra para a direita, as duas levando para hélices, faça um pulo correndo e pare logo que cair para não bater na hélice logo em frente. Vire-se para ficar de costas para a hélice e dê alguns passos para frente até a borda das duas rampas, então faça um pulo para trás e Lara alcançará a plataforma de cima, repita para subir mais uma vez. Você vai estar de frente para uma abertura no topo da tela, faça um pulo comum para frente e agarre-se para subir, ande um pouco e você encontrará o **SECRET 3**, mas cuidado para não tocar na hélice logo em frente ao Secret. Vire-se e desça pendurando-se para não se machucar, então pule para trás novamente para alcançar a plataforma superior.

Puxe a caixa para revelar um switch que abre a porta à esquerda, então puxe a caixa para a esquerda e empurre-a quatro vezes para dentro da sala, destrua os vidros à direita, puxe a outra caixa uma vez para a esquerda e empurre-a para cima da outra caixa, então fique sobre o degrau e suba nas caixas para poder voltar. Mate um cara com porrete que aparece e siga, vire à esquerda no final do corredor e pendure-se para subir na plataforma logo acima. Você está no segundo andar da Opera House, o mesmo local em que estava um atirador que você matou anteriormente, pegue a munição que ele deixou e siga em frente até achar uma fechadura. Use a chave e faça um pulo comum na diagonal com uma distância média para entrar pela porta que se abriu. Você sai num lugar já conhecido, ative a alavanca para abrir o portão e suba pela escada, use o chip no painel e ative a alavanca da direita para subir a cortina no palco. Desça novamente pela escada e ative o switch para fechar o portão e volte para a Opera House, descendo até o andar inferior.

No palco haverá um atirador, mate-o e pegue a munição de Shotgun que ele deixa. Quando você entrar na sala atrás das cortinas, dois caras com porrete e um Dobberman atacarão você. Um dos caras deixa um Medkit. Entre na sala e encontre a caixa mais clara que as outras e puxe-a duas vezes. Você encontrará uma sala secreta com um switch, ative-o para descer a cortina do palco novamente. Suba pelas caixas à esquerda e você vai sair numa plataforma nas cortinas. Mate o cara com porrete que deverá estar chegando pela esquerda e então siga para a sala à direita.

Há uma passagem pelo chão que não leva a lugar algum e uma logo acima desta no chão, faça um pulo para trás para alcançar a passagem de cima. Ativando o switch você vai abrir uma porta na passagem de baixo que dá acesso a um local que você já passou e não tem nada de novo, então se não quiser não precisa ativar este switch. Dê um pulo correndo para a próxima plataforma tomando cuidado com o saco de areia que fica balançando.

Salve o seu progresso que agora o bicho vai pegar. Desça equipado com a Shotgun e fique esperto com o cara que vai vir pelo lado esquerdo, ele é super resistente, desça a bala sem dó até que ele caia morto, mas cuidado para não ir muito para frente que você vai chamar a atenção de dois cachorros. Use um Medkit se você perder muita energia com o cara, pegue as granadas no corpo dele e prepare-se para matar os dois cães. Há mais um atirador esperando por você no labirinto de caixas, ele deixa Medkit e munição ao morrer.

Suba por uma caixa que está no final do labirinto à esquerda e siga por cima das caixas, pulando de um lado para o outro, até lado oposto, ative o switch que vai abrir a porta final da fase. Desça e siga para o final do labirinto, mais um atirador vai aparecer para atrapalhar, mate-o e pegue sua munição. Siga pela porta que você acabou de abrir e entre no avião. Fim de fase.

Vai rolar uma cena depois de terminada a fase. Lara se esconde no avião mas é descoberta por um cara que acerta a pobrezinha com uma chave inglesa na cabeça. Lara é levada até a base dos vilões com direito a cena em CG.

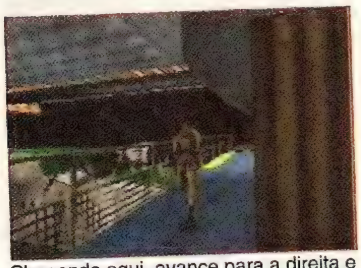
OFFSHORE RIG

Que bela maneira de se começar uma fase, com Lara desmaiada e sem nenhuma arma. Depois que a gata despertar, dê a volta pelos blocos e puxe este duas vezes para revelar uma passagem secreta que contém um switch, mas não ative-o ainda.

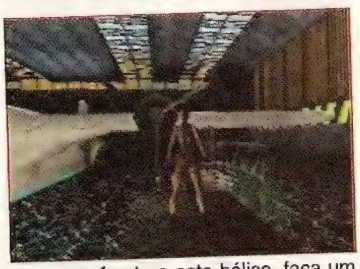
Vá puxando e empurrando os blocos pra lá e pra cá até deixá-los nesta exata

posição. Ative o switch para abrir uma porta temporariamente, volte correndo para conseguir sair pela porta. Ao sair, o alarme da base dispara e os guardas correm atrás de Lara, nem pense em ir pela esquerda, pule na água.

Siga na direção da hélice pela esquerda dos barris e puxe esta alavanca para abrir uma porta ao lado, vire-se e contorne por volta dos barris (não se esqueça de subir para recuperar o fôlego), então siga em frente beirando a parede à direita e entre pela passagem, seguindo por ela até o fim. Você vai sair num tanque cheio de água, há uma alavanca logo abaixo do local por onde você entrou, ative-a para abrir um alçapão na passagem que você acabou de passar. Suba e você vai encontrar uma outra passagem.

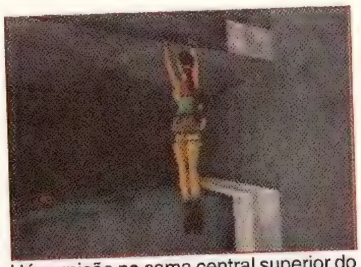


Chegando aqui, avance para a direita e pule o pequeno vão entre as plataformas. Vá em frente até cair, então vire-se e você verá um switch à sua esquerda, ative-o para abrir um alçapão embaixo do avião. Pule para a água e entre pelo alçapão que você abriu. Dentro do avião, ative o switch para desligar as hélices, então saia do avião e siga novamente para a hélice ativada embaixo da água. Entre pela passagem, faça a primeira curva à esquerda e entre pelo alçapão logo abaixo. Você vai sair atrás da grande hélice, onde está o **SECRET 1**, pegue-o e prossiga até o local onde você ativou o switch para abrir a passagem abaixo do avião.

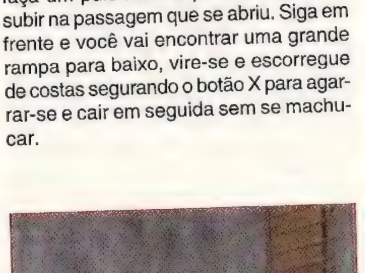


Fique em frente a esta hélice, faça um pulo correndo e pendure-se na asa. Caminhe para cima do avião e você logo encontrará um alçapão que se abre quando você pisa. Dentro do avião você encontra as pistolas comuns de Lara (aquelas com munição infinita). Da asa do avião, pule para a plataforma e quebre os vidros com a pistola (como é bom poder atirar novamente) e entre. Detone um cara com porrete que deixa um Medkit e um atirador que deixa o Cartão de Acesso Amarelo. Use o cartão num switch perto de um dos monitores para abrir a porta dupla. Entre pela porta e você verá um switch em frente, ative-o para desligar o alarme. Agora há duas escadas, uma para a esquerda e outra para a direita, vá pela da direita.

Gire a fechadura para abrir a porta, entre e mate um cara com porrete que chega por trás, pegue o Medkit que ele deixa. Entre na próxima sala e mate o outro cara que aparece pela porta superior, também deixando um Medkit. Abra a porta à direita da sala e mate mais um chato que deixa mais um belo Medkit. À esquerda desta próxima sala há munição e logo à frente há uns arpões, pegue tudo e siga pela direita até sair numa sala com várias camas.

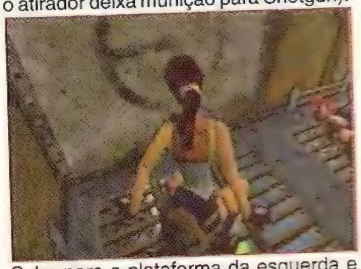


Há munição na cama central superior do lado esquerdo e o lança arpões com mais alguns arpões na última cama da esquerda. Volte para a primeira cama de cima à esquerda e ative um switch que vai abrir uma passagem temporária no lado oposto da sala. Corra e suba na última cama de cima à direita, vire-se e faça um pulo normal para se agarrar e subir na passagem que se abriu. Siga em frente e você vai encontrar uma grande rampa para baixo, vire-se e escorregue de costas segurando o botão X para agarrar-se e cair em seguida sem se machucar.

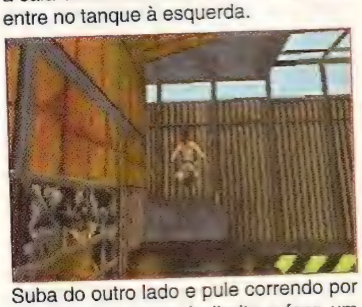


Empurre um dos blocos até encostar na parede do outro lado, então posicione o outro no local da foto, de forma que você possa pular dele para a escada sem se queimar. Suba e mate o cara com porrete que avançará em sua direção, pegue o Cartão de Acesso Vermelho que ele deixa e prossiga. Suba por uma escada do lado esquerdo da parede e você encontrará o **SECRET 2** lá no alto, desça e continue até cair no enorme poço de água pelo qual você já passou, continue até a parte em que você desativou o alarme (onde havia duas escadas, uma para cada lado).

Suba pela escada da esquerda desta vez, mate um cara com porrete e um cão (pegue a munição do cara) e suba pela esquerda. Alguns barris vão rolar para atrapalhar o seu caminho, pule o da direita que vem sozinho. Use o Cartão de Acesso Vermelho para abrir a porta e prepare-se para um bom tiroteio. Haverá um cara com porrete à sua frente, outro vindo por trás e um atirador à sua direita, mate todos e pegue seus itens (um cara de porrete deixa Flares, o outro Medkit e o atirador deixa munição para Shotgun).



Suba para a plataforma da esquerda e empurre este bloco uma vez, dê a volta e puxe-o uma vez, então dê a volta novamente e empurre-o mais uma vez. Com isso você poderá subir no bloco e alcançar uma passagem logo acima, faça um pulo de costas para subir pela passagem. Mate o atirador que aparece em seguida e pegue a munição de Shotgun que ele deixa. Na próxima sala, ative o switch que está na parede da esquerda para encher o tanque de água. Volte para a sala onde você matou três inimigos e entre no tanque à esquerda.



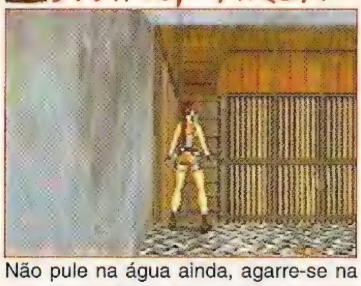
Suba do outro lado e pule correndo por cima destes canos à direita e faça um pulo normal para a esquerda, alcançando a plataforma com o switch que abre um alçapão na sala que você passou há pouco. Volte para lá, caia pelo alçapão e desça normalmente pela rampa.

Caia na água e nade para um pilar à direita, os nadadores vão segui-lo atirando arpões. Suba rapidamente no pilar por um dos lados listrados, atire de lá nos mergulhadores para detona-los. Pegue o **SECRET 3** e detone um cara com porrete, que deixa um Medkit. Pule para a água, siga em frente e vire para a esquerda, suba no pilar em frente e continue pela escada.

Vá pela direita e mate o atirador em frente que estava com a sua Shotgun, pegue sua arma de volta e continue pela direita. Mate outro atirador e pegue sua munição de Shotgun. Vá pulando correndo e agarrando quando necessário até localizar outro atirador, mate-o também. Em frente ao último atirador está uma janela com um car tão dentro, pule para dentro da ja nela sem medo e pegue o Cartão de Acesso Verde. Então volte um pouco e quando você pular na pla taforma encostada na parede d direita, olhe para cima e você ver uma passagem, entre por ela pu lando. Vá em frente e vire para direita, suba tudo e, no fim, sub pela escada à direita, vá em frent e caia. Mate um cara de porrete pegue o seu Medkit, continue e frente e você sairá em uma sala conhecida.

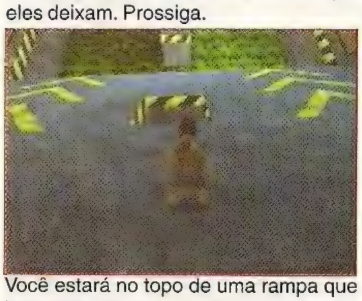
Use o Cartão de Acesso Verde no swi à direita para abrir a porta e ative o s tch na parede da esquerda para pas a água de um tanque para outro. S pela porta e pule no tanque da esquer Siga pela passagem e ative uma alav ca logo que encontrá-la para abrir a p ta e prosseguir. Saia da água e siga frente. Mais uma fase detonada.

DIVING AREA

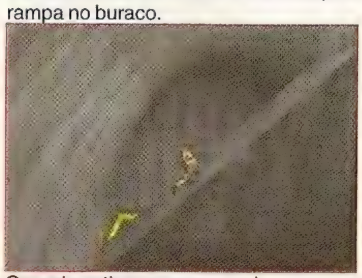


Não pule na água ainda, agarre-se na escada e suba para ativar um switch que desliga a hélice no canal, só então vá para a água. Entre por onde está a hélice e você encontrará algumas granadas. Volte e ative a alavanca à esquerda do canal para abrir uma porta logo à frente. Um dobberman e dois guardas o atacarão pela esquerda, mate-os e pegue as munições de Uzi e Shotgun que eles deixam.

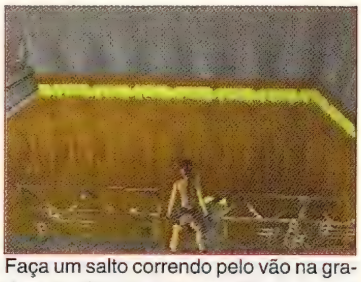
Dê um salto correndo para o pilar da direita quando o gancho estiver indo para trás e fique no canto esquerdo do pilar para o gancho não tirar sua energia quando ele voltar. Então vire para a esquerda e salte correndo evitando o gancho que está atrás de você. Quando você estiver sobre a outra coluna, pule para a plataforma da direita e mate mais dois guardas, pegando os Flares e o Medkit que eles deixam. Prossiga.



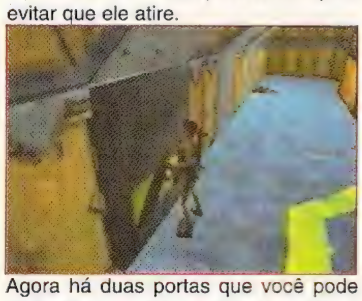
Você estará no topo de uma rampa que leva para um poço de ácido. Caia pelo meio para entrar na abertura central e pegar o **SECRET 1**. Pule e agarre-se, suba e você escorregará para o ácido, pule bem na ponta e quando você estiver encostado da plataforma, segure X e ↑ para agarrar e subir na plataforma imediatamente, pois o ácido tira a sua energia. Siga pela esquerda e prepare-se para uma grande subida de escada. Na próxima sala há um buraco no meio, pegue a munição antes de descer de costas pela rampa no buraco.



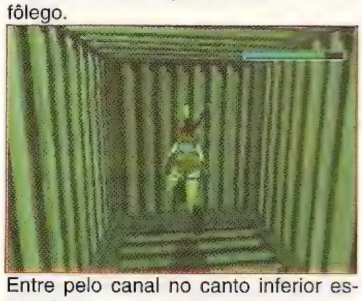
Quando estiver escorregando, segure o botão X para agarrar, solte o botão imediatamente para cair e segure novamente para agarrar na plataforma inferior. Suba e mate o atirador que aparece, pegue a munição que ele deixa e vá pela esquerda.



Faça um salto correndo pelo vão na grade e você vai escorregar direto para o Cartão de Acesso Azul, pegue-o e siga pela passagem na parede à esquerda. Suba novamente pela enorme escada e desça de costas pela rampa fazendo o mesmo esquema para alcançar a plataforma inferior. Vá pela direita e use o Cartão para abrir a porta. Ao entrar na próxima sala, prepare-se para muita ação, dois Dobbermans atacarão pela frente e dois por trás, mate todos e siga pelo corredor à direita. Vire uma vez para a esquerda e siga até o meio do corredor aproximadamente, então aperte o botão ○ para girar e você verá o cara com lança-chamas. Este inimigo é bem perigoso, se você for acertado pela chama pode crer que é morte, e olha que a chama alcança bem longe. Equipe-se com a Uzi e desça bala sem dó indo para trás e pulando de um lado para o outro para evitar que ele atire.



Agora há duas portas que você pode abrir, uma com uma escada para baixo e outra com escada para cima, entre pela que leva para baixo. Mate o cara com porrete que aparece e empurre o bloco para revelar um painel com um chip ausente. Pule na água e prossiga até ouvir a respiração de um mergulhador, volte e suba para matar o tal inimigo de um local seguro. Então mergulhe e tome bastante fôlego.

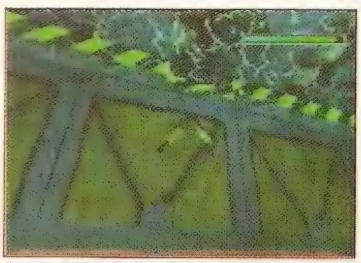


Entre pelo canal no canto inferior esquerdo do tanque e puxe a alavanca que você logo encontrará, vire-se imediatamente e entre pela portinha que se abriu à esquerda, prossiga até encontrar outra alavanca, puxe-a para abrir uma porta na fase, continue em frente e vire-se para a direita que a portinha vai se abrir, então vá pela esquerda e suba imediatamente para não se afogar.

Volte para o corredor onde você matou o cara de lança-chamas e entre pela porta que leva a uma escada para cima. Passe pela porta que você abriu com muito fôlego e mate os três caras que estão guardando um helicóptero, mas mesmo assim o heli consegue partir. Para seu consolo, pegue o Medkit e as munições para Shotgun e Uzi que eles deixam. Atravesse a sala grande e entre na menor.

Há dois switches nesta sala, ative o da direita para apagar a chama mais próxima, então corra, caia pelo alçapão, pegue a munição e suba para voltar rapidamente antes que a chama se acenda novamente. Agora ative o switch da direita, corra e ative o da esquerda, agora todas as chamas estarão apagadas. Corra, pule o alçapão, pegue o Chip, role e volte correndo antes que qualquer chama se acenda. Volte para a sala com a escada que leva para baixo e coloque o chip no painel que você encontrou empurrando o bloco, a porta ao lado se abrirá.

Desça a rampa e mate o cara de porrete no lado oposto da sala de uma distância segura, fique no corredor atirando nele. Então entre na sala correndo para frente e vire-se para encarar mais um cara com lança-chamas, atire sem piedade com uma arma rápida (Uzi de preferência), pulando para trás para evitar o fogo, pegue o Medkit do corpo do cara de porrete. Depois de acabar com o esquentadinho, vire-se e siga em frente pelo computador à direita do tanque laranja, que na verdade é uma parede falsa, ative o switch e mergulhe na água para pegar o **SECRET 2** na passagem agora aberta no fundo. Volte para a superfície e pegue alguns arpões em frente aos tanques de oxigênio. Volte para a água e siga pela abertura na parte inferior, quando escutar a respiração dos mergulhadores, volte e atire para matar os dois. Mergulhe novamente na água e vá pela passagem inferior até chegar num enorme tanque, abaixo tem um submarino amarelo.



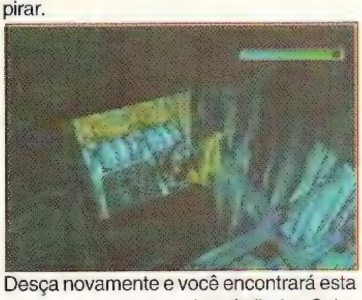
Suba pela única plataforma que você consegue alcançar e mate dois caras de porrete do outro lodo, então vire-se e suba por um pequeno corredor acima. Ative o switch que vai abrir uma porta em uma sala pela qual você já passou. Mergulhe na água e suba novamente para matar um mergulhador que aparece. Volte até a sala em que a porta se abriu. Um cara de porrete e um atirador estarão à sua espera, mate-os e pegue o Medkit e a munição que eles deixam. Entre na sala em que a porta se abriu e ative o switch para fazer com que o grande bloco suspenso vá para frente, permitindo que você passe para o outro lado do tanque de água. Pule para lá com cuidado para não se aproximar da serra elétrica. Vá por cima dos dois blocos e você encontrará um pequeno corredor com um switch que vai abrir uma passagem na grande sala em que um helicóptero partiu. Vá para lá e mate mais um atirador no caminho, pegando a munição de Shotgun que ele deixa. Logo depois vêm mais dois Dobbermans e um outro atirador que deixa mais munição.

Entre por este corredor e caia na próxima sala, um cara de porrete ataca pela esquerda e um cara de lança-chamas chega pela direita. Mate ambos com armamento pesado e pegue um chip do corpo do cara de porrete. As portas que levam para fora da sala se abrem quando você se aproxima. Vá para o local onde estava a serra elétrica e coloque o chip no painel do lado esquerdo para parar a serra. Pegue o Cartão de Acesso Vermelho que a serra estava impedindo e volte para a sala que você acabou de pegar o chip. Use o Cartão para entrar na porta central, caia e mate um cara resistente logo abaixo. Prossiga pelo pequeno corredor e, ao chegar na sala com o enorme tanque de água, pegue os Medkits dos caras de porrete que você matou anteriormente e alguns arpões próximos aos tanques de oxigênio. Continue pelo corredor ouvindo as vozes até chegar em uma grande sala. Mate um cara de porrete e um atirador resistente que se aproxima. Desça pela escada e entre pela porta à esquerda (que deve estar aberta se você não saiu apertando algum switch que não esteja explicado), pegue o **SECRET 3** e só então aproxime-se do corpo no centro da sala para passar de fase.

O cara espancado começa a revelar alguns segredos dos inimigos enquanto Lara troca de roupa, mas não dá para descobrir muita coisa, um cara dispara matando o coitado e Lara consegue fugir pulando sobre o submarino, que parte em uma cena de CG. O tonto do piloto consegue bater o submarino enquanto tentava capturar Lara com uma garra mecânica. Agora você está em apuros e no fundo do mar.

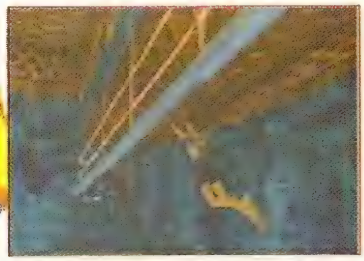
40 FATHOMS

Você não só deve encontrar ar rapidamente como também fugir de um tubarão branco faminto que escolheu você como refeição. Vire-se e vá nadando rapidamente seguindo os barris que estão afundados. Suba um pouco e entre pelo casco furado do navio afundado de cabeça para baixo. Suba para recuperar o fôlego e então nade pela passagem abaixo à direita, suba fazendo uma leve curva à direita para seguir por uma passagem na parede logo em frente, agora vá pela passagem no fim da parede à esquerda. Na próxima sala, há uma alavanca no na parede no fim da sala à esquerda, puxe-a para abrir um alçapão na mesma sala, entre por ele e prossiga até chegar numa grande sala com caixas, suba para respirar.

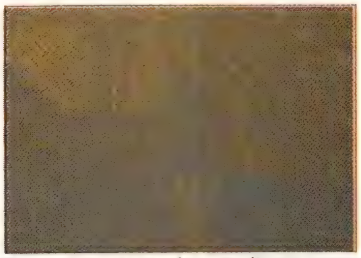


Desça novamente e você encontrará esta passagem entre as caixas à direita. Suba e siga para a direita para encontrar um switch que vai baixar o nível da água, pelo menos por enquanto você está livre do tubarão. Volte para a sala das caixas, e suba para alcançar a passagem no topo à direita.

Pule para a próxima sala equipado com Uzi ou M-16 para matar o atirador rapidamente, não pise no alçapão no centro da sala (dá para perceber pelo chão mais escuro), pegue a munição de Shotgun no corpo dele e o **SECRET 1** que está bem visível no chão. Então desça pelo alçapão e mate dois inimigos, um deles deixa um Medkit e o outro deixa alguns arpões.



Suba nas caixas, pule e agarre na passagem no canto superior da sala. Vire-se para a esquerda e você verá um switch, ative-o para abrir uma porta temporária, corra e vá pulando os canos no chão, vire para a esquerda e entre pela porta que se abriu (ela fica permanentemente aberta quando você entra). Mergulhe pela pequena abertura no chão e pegue o **SECRET 2** enquanto você se desvia das criaturas marítimas que tentam impedi-lo. Volte.



Entre por um corredor estreito e escuro e suba por uma escada, ative o switch para abrir uma outra porta próxima às chamas. Desça, siga para a direita, vire à direita, pule um cano (o corredor com as chamas estará à sua esquerda), vire à direita novamente e continue até encontrar a sala que você acabou de abrir.

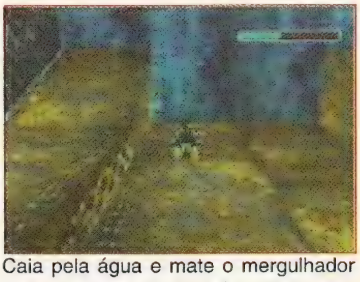
Agora prepare-se para correr muito. Ative o switch para apagar as primeiras chamas temporariamente (lembre-se que se você apertar L1 dá para cortar a cena que mostra algo ativado ou desativado por switches ou alavancas), então vire-se, saia da sala, siga pela esquerda, faça uma leve curva para a esquerda e pule um cano, entre pelo corredor à direita (onde as chamas se apagaram) e ative o switch rapidamente (tomando cuidado para não tocar na outra chama que ainda está acesa. Uma outra porta vai se abrir, então saia do corredor antes que a chama se acenda e siga para a direita, vá até o final e vire à esquerda, pule um cano e suba para a porta que você abriu à esquerda. Ative o switch nesta sala para apagar a última chama (as outras já devem ter acendido) então vá correndo para a sala que você apagou as primeiras chamas (sempre pulando os canos e saltando para entrar na sala, agarrando-se você perderá muito tempo), ative o switch e todas as chamas estarão apagadas. Agora você tem pouco tempo até ir para o corredor das chamas antes que todas se acendam.

Ative este switch para abrir a porta e mate a enguia que está na água. Já está recuperado da corrida para passar pelas chamas? Então prepare-se para mais ação, só que desta vez é embaixo d'água e qualquer coisa menor do que uma atuação perfeita pode levar à morte. Mate a enguia que aparece logo que você entra na água. Desça e suba pelo alçapão, suba por mais duas salas e puxe uma alavanca que vai abrir uma portinhola. Vire-se e desça por duas salas e entre pela passagem que se abriu. Puxe a alavanca para abrir uma passagem lá no alto, então vire-se e pegue o **SECRET 3** à esquerda, vire-se e siga à esquerda. Suba duas salas e desvie-se das enguias que eletrocutam e paralisam Lara por um curto espaço de tempo, saia pela passagem que se abriu com a última alavanca.

Caia para a próxima área e encontre um buraco à esquerda, caia por ele também e siga em frente. À sua esquerda há uma caixa, puxe-a duas vezes, suba nela e assim você poderá alcançar a plataforma acima. Puxe a alavanca para fazer com que um monte de pedras despenquem na área anterior. Agora você tem três opções: duas salas à esquerda e uma do lado oposto à alavanca. Suba pela segundo sala à esquerda (suba pendurando-se pela ponta oposta à parede). E siga beirando a parede esquerda para subir numa sala acima, ative o switch lá para abrir uma porta, então desça tudo e entre pela primeira sala da esquerda.

Dê um pulo para trás para alcançar esta plataforma, então dê mais um pulo para a plataforma da esquerda. Suba para a sala superior e ative o switch para encher uma sala mais à frente de água. Volte tudo e desta vez entre na porta que faltou. Pule na sala que você alagou e equipe-se com arpões, mate o mergulhador que aparece e prossiga pela abertura. Suba rapidamente e prepare-se para matar um cara de porrete e um atirador. Pegue o Medkit e munição de Shotgun que eles deixam e alguns arpões no canto da sala. Puxe a alavanca e entre na porta que se abre para ir à próxima fase.

WRECK OF THE MARIA DORIA



Caia pela água e mate o mergulhador que vai aparecer antes de tentar pegar os arpões. Siga pela passagem. Pegue o Medkit à direita quando sair pela passagem, caia no chão falso, que vai cair e mandar você mais para baixo ainda, deixando você com pouca energia. Use um Medkit para recuperar a energia perdida e cuide dos dois inimigos que aparecerão. Não entre pela água do outro lado da sala, vá para o lado oposto e pegue o Medkit e a munição de Uzi que os inimigos deixam.

Vá para a esquerda da próxima (no canto escuro), pule sobre as duas cadeiras caídas e suba pela passagem no teto. Mate o atirador que aparece e prossiga. Antes de cair por uma passagem em frente, vire-se e mate o outro atirador que chega por trás. Entre pelo buraco, pegue o **SECRET 1** e volte tudo.

Empurre um dos blocos próximos aos corpos dos caras que você matou anteriormente para o corredor ao lado, revelando mais dois blocos. Empurre-os também para o corredor, revelando duas passagens secretas. Vá pela passagem da direita e mate dois caras de porrete e um atirador, um deles deixa um Medkit e outro alguns Flares. Vá pela esquerda e você sairá em uma grande sala, mate o atirador que está no andar superior no lado oposto e então siga pela direita.

Caminhe cuidadosamente em volta do

vidro para chegar ao outro lado do buraco no chão. Fique de frente para o buraco, dê um toque para trás para tomar alguma distância e então corra para dentro do buraco (não se pendure). Você vai entrar num corredor dentro do buraco e não vai cair no vidro. Pegue a chave logo à frente e volte agarrando-se para não cair no buraco. Volte e desta vez entre na passagem da esquerda.

Use a chave nesta fechadura para abrir uma porta do lado esquerdo que contém um switch, ative-o para abrir a porta dupla logo atrás, então mate o cara com porrete que virá atacar. Entre pela porta que você acabou de abrir e ative o switch para abrir uma porta no andar superior da sala maior. Antes de ir para lá, desative o outro switch para fechar a porta dupla novamente, você vai saber porque mais tarde.

Vá para a sala grande e, no canto direito do lado oposto ao que você entrou, suba nesta pequena rampa para subir ao andar superior. Siga pela esquerda, pendure-se e vá assim para a esquerda para alcançar a porta que você abriu, mas não entre ainda, pegue a munição no corpo do atirador que você já matou, pendure-se e continue para a esquerda. Vire à esquerda e siga em frente, então salte correndo e agarre-se tomando cuidado para não cair no vidro, suba e pegue o Circuit Breaker 1. Só então volte e entre pela porta que você abriu. Você estará em um corredor com algumas portas, mas você só pode abrir duas ainda. A da esquerda não tem nada, mas abra ela de qualquer forma, abra a da direita e entre na próxima sala.

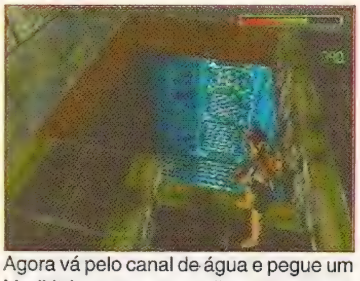
Puxe esta caixa duas vezes, pule para o outro lado dela e empurre-a uma vez, vá para a direita e puxe-a uma vez, agora pule por cima da caixa e empurre-a uma última vez. Subindo por esta caixa você pode ativar um switch para abrir uma passagem logo acima, então puxe uma vez a caixa à direita para alcançar a passagem que você acabou de abrir. Continue pelo corredor até uma sala, siga em frente e suba uma rampa para matar um cara com porrete. Você vai sair numa sala com uma caixa, puxe-a para a esquerda para revelar uma chave, pegue-a e então empurre a caixa para a esquerda. Suba na caixa e puxe a alavanca para abrir a porta à esquerda, suba por ela e siga à direita. Use a chave que você pegou para abrir a porta em frente à sala vazia.

Entre pela sala pendurando-se para não perder energia. Puxe a caixa que está no chão uma vez para trás e uma vez para a esquerda, então pule sobre ela e empurre-a mais uma vez. Agora suba e puxe a caixa à esquerda duas vezes, pule sobre ela e empurre a outra caixa uma vez para revelar uma passagem secreta à direita.

Aqui o chão cai e alguns barris rolam para a esquerda, para não morrer, corra e dê um salto para a direita para evitar os barris. Vá para a direita e você verá uma abertura no topo, suba por ela e você descobre que é uma armadilha, barris vão rolar para o seu lado, dê um pulo para trás e segure ←+□ para dar um salto à esquerda logo que tocar o chão e desviar dos barris. Suba novamente por esta passagem e pegue o **SECRET 2**. Agora volta e vá pelo lado oposto ao chão que caiu. Mate um guarda e desça pela abertura no centro da sala, embaixo da água há uma alavanca que abre uma porta temporária logo acima. Suba rapidamente e entre pela porta, ative o switch em frente para deixar a porta aberta permanentemente aberta.

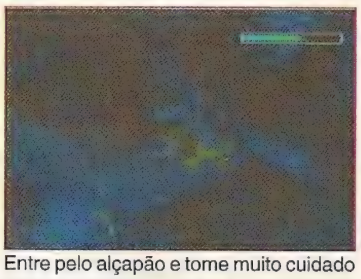
Desça pela rampa e fique pulando de um lado para o outro até que o chão se feche, então pise seguramente e suba pela sala acima. Ative o switch para abrir uma passagem em outra sala. Volte para a sala com a abertura no centro e suba pela direita para achar o local em que se abriu a passagem. Mate um atirador logo à sua frente e mais dois no andar inferior. Vá para a esquerda e ative o switch para abrir um alçapão, então dê a volta pela sala e pule pelo alçapão que se abriu. Pegue o Circuit Breaker 2 que está à sua direita e um alçapão do lado oposto em que você está vai se abrir temporariamente com isso, mas não tenha pressa. Pegue o Medkit do corpo de um dos atiradores que você matou do andar superior e ative o switch que está neste andar para drenar a água da sala com uma abertura no centro. Pise novamente no local em que você pegou o Circuit Breaker para abrir novamente o alçapão e suba por ele para voltar à sala em que você drenou a água.

Caia pela abertura no centro pendurando-se e mesmo assim você vai perder um pouco de energia. Abra a porta à esquerda e suba a rampa direto, então vá reto e caia para a próxima área. Ative o switch à esquerda para abrir dois alçapões mais para trás e pegue o Circuit Breaker 3 já que você deixou a porta dupla fechada anteriormente, agora você já sabe porque teve que fazer isso. Volte e vá pelo corredor à direita, agora tanto faz seguir em frente ou à direita. Pela primeira você vai sair na grande sala e pela outra vai sair na sala em que você deixou a porta dupla fechada, por ambas você já passou e de qualquer forma você terá que enfrentar um atirador que deixa munição e um cara de porrete que deixa um Medkit.



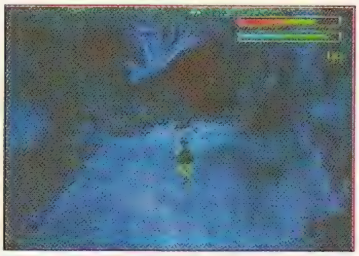
Agora vá pelo canal de água e pegue um Medkit logo que mergulhar. Puxe uma alavanca que você encontra no caminho para abrir uma porta mais à frente. Mate um cara de porrete e dois atiradores que deixam Medkit e munição para Shotgun e Uzi. Coloque os três Circuit Breakers nos interruptores à direita para apagar três chamas, então puxe a caixa até que você possa subir por ela e alcançar a sala logo acima. Mate mais um cara de porrete e ative o switch para encher um tanque de água mais à frente. Vá pulando por cima dos dultos de aço e caia na água. Mate a enguia que aparece logo que você entra na água, à sua direita há alguns arpões, pegue-os e vá pela esquerda. Agora há duas passagens, pela esquerda há uma porta trancada, vá pela direita e mate um cara de porrete, pegue o seu Medkit e entre por um corredor semi-iluminado à esquerda. Pegue a munição, volte e vire à esquerda.

Gire a fechadura para abrir a porta, ative o switch para abrir uma porta temporária, vire-se e corra para o lado oposto para entrar rapidamente na sala que se abriu. Pegue os Flares no chão e empurre a caixa para revelar um switch que vai abrir uma alçapão do lado oposto. Saia da sala e siga em frente, vire à esquerda quando chegar em frente à sala pela qual você acabou de passar, faça uma pequena curva à direita e siga pelo corredor até encontrar o alçapão que se abriu.



Entre pelo alçapão e tome muito cuidado com os tubarões e enguias. Vá em frente e vire à direita (as janelas do navio devem estar à sua direita agora), nade mais um pouco e você deverá ver uma chave no chão, pegue-a, continue nadando e virando à esquerda. Quando você avistar as janelas do navio novamente, vire para a direita duas vezes e suba, você deverá avistar uma abertura, entre por ela pegue o **SECRET 3**, recupere o fôlego e volte tudo. Use a chave para abrir a porta trancada à direita do cara de porrete que você matou. Ative o switch dentro da sala para abrir um alçapão.

Saia da sala e siga para a direita. Caia pelo alçapão que você acaba de abrir e empurre a caixa, suba nela e ative o switch para abrir uma passagem na sala em que você estava. Volte para a sala e entre pela passagem no canto superior direito. Na próxima área, mate dois atiradores que estão no andar inferior e desça pendurando-se pela abertura no chão à esquerda. Pegue uma granada de um dos atiradores e a munição de M-16 do outro. Na passagem escura há mais munição de M-16. Equipe-se com o lança-arpões e mergulhe na água.



Mate dois mergulhadores que virão atacá-lo. Vá para onde estão dois barris (fique esperto na sua barra de fôlego e volte para a superfície sempre que precisar). Entre por uma passagem por trás dos barris e siga por uma abertura à direita, você verá uma moréia amarela, vire à esquerda antes de encostar nela e siga em frente até o final da fase. Confira o restante das fases com todos os seus segredos na próxima Gamers.

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Com a chegada dos consoles de 32 bit, as conversões dos games de arcade foram ficando cada vez mais perfeitas, mas com isso veio um problema: o Load Time. Como Saturn e Playstation são plataformas que utilizam CD, os games costumam demorar para carregar os dados. Mas tudo isso foi resolvido com a chegada da mais nova conversão da Capcom para Sega Saturn, X-Men Vs. Street Fighter.

O game é o primeiro a usar o cartucho com 4 Mega de RAM (o antigo da SNK tinha apenas 1 Mega). O jogo demora apenas para iniciar, quando todos os dados estão sendo lidos do CD e transferidos para o cartucho. Depois disso você não deve ficar em frente à tela lendo a famosa mensagem "Now Loading... Please Wait". O tempo de espera é , em média, de dois a três segundos por luta, e olha que são carregados 4 personagens de bom tamanho, com animação excelente e um estágio enorme. O cart também pode ser usado com os games compatíveis com o antigo cartucho de RAM da SNK, mas pode causar defeitos de sprites em alguns dos jogos.

X-Men Vs. Street Fighter para Saturn é um arcade em sua casa. Tudo está intacto, desde o cenário e músicas até os personagens e seus golpes. A animação continua esplêndida, e você pode optar por até 10 estrelas de velocidade para acelerar ao máximo. A jogabilidade manteve o nível, que já era excepcional.

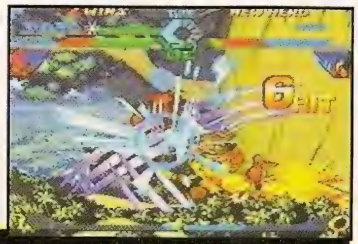
São 20 personagens no total. Do time dos X-Men aparecem Magneto, Juggernaut (Fanático), Sabrethooth (Dente de Sabre), Storm (Tempestade), Gambit, Rogue (Vampira), Wolverine, Cyclops e o último chefão, Apocalypse, que não é selecionável. Os Street Fighters que vêm para arrepiar são: Dhalsim, Vega (M. Bison), Chun Li, Zangief, Cammy, Nash (Charlie), Ryu, Ken e Gouki (Akuma) através de truque (belo truque! basta apertar ↑ com o cursor sobre qualquer lutador na parte superior da tela de seleção e Gouki vai aparecer).

O sistema de jogo é basicamente o mesmo de Marvel Super Heroes, recentemente lançado para Saturn e Playstation, mas com novidades no capricho. A principal diferença entre XMvsSF e MSH é o sistema de duplas, você escolhe dois personagens e pode alternar entre eles durante a luta. Fora isso, apenas alguns golpes novos, a vinda dos Street Fighters e uma garibada no sistema de combos.

E por falar em combo, fique agora com os golpes e melhores combos para apenas três dos personagens do game, apenas um aperitivo para a próxima edição, que terá o restante dos lutadores (e bota restante nisso).

A SAGA CONTINUA...

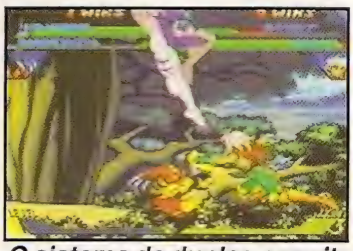
Os Super Moves são muito eficientes, principalmente se emendados em combos.



A animação, a velocidade e os detalhes permaneceram intactos.

Todos os personagens estão presentes, para acionar Gouki basta apertar ↑ com o cursor sobre um personagem da parte de cima da tela.

Gouki arrepia com seu bom e velho Raging Demom, que agora ficou enfraquecido, mas gasta apenas um nível da barra de Super.



O sistema de duplas permite que você troque de personagem durante o round, proporcionando mais ação.

Da tela de versus o game pula quase que diretamente para a luta, o load time é um absurdo.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

X-MEN VS. STREET FIGHTER

CAPCOM	CD + 4 MB RAM
LUTA	1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	3.2
JOGABILIDADE	4.9
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.6

PRÓS

- Sem Load Time... Yes! Yes! Yes!!!
- Todos os personagens e golpes do arcade ficaram intactos
- A animação está com um nível excelente

CONTRAS

- O som não aproveita os recursos de CD do Sega Saturn, as músicas apenas foram retiradas do arcade

CLAS. FINAL 4.6

X-MEN VS. STREET FIGHTER

LEGENDA DE GOLPES

Geral

SR: Soco Rápido
SM: Soco Médio
SF: Soco Forte
S: Qualquer botão de soco
SS: Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS: Os três botões de soco ao mesmo tempo
CR: Chute Rápido
CM: Chute Médio
CF: Chute Forte
C: Qualquer botão de chute
CC: Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC: Os três botões de chute ao mesmo tempo
(c): Carregar o comando seguinte por dois segundos

Combos

Para cada uma das três categorias de Chain Combo, há três diferentes tipos de seqüências e cada personagem usa um deles.

ZigZag- seqüência que incorpora todos os seis botões:
SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF

Stronger- seqüência que permite ir a qualquer ataque mais forte:
SR/CR -> SM/CM -> SF/CF

Weak Start- inicia com SR ou CR e termina em qualquer um dos outros 4 ataques
SR/CR -> SM/CM/SF/CF

Strikes: são os golpes que derrubam o oponente, mas não alto o bastante para um Air Combo e também não derruba o oponente no chão.

Knock-Downs: são os golpes que derrubam o oponente no chão

Launchers: são os golpes que mandam o oponente para o ar

Air Combo Finishers: são os golpes que finalizam um Air Combo, ativando a Tela Acelerada

Convenções para os Combos

> significa usar o Chain Combo para emendar o próximo golpe
X indica cancelamento em golpe especial
, indica que você emenda um Super Pulo ou faz um Pulo Duplo após o golpe anterior
. indica que você aterrissa após o golpe anterior e continua no chão
~ indica que não é necessário nenhum intervalo especial entre os dois golpes
(Pu) indica que você deve fazer o golpe durante um Pulo Comum
(SuPu) indica que você deve fazer o golpe durante um Super Pulo
(Co) indica para você correr antes de fazer o golpe seguinte
(CoAe) Indica para você fazer uma Corrida Aérea antes de fazer o golpe seguinte (apenas para Rogue e Chun Li)
(Vo) indica que você deve fazer o golpe voando (apenas para Storm, Magneto e Omega)
(CoVo) indica para você fazer uma corrida durante o vôo antes de fazer o golpe seguinte (apenas para Storm e Magneto)
(OPC) significa que o golpe vai acertar o oponente caído
(TA) significa que o golpe vai iniciar a Tela Acelerada

OS COMPONENTES BÁSICOS DE UM COMBO

Golpes Multi Hits:

Uma maneira bem simples de se fazer um combo é com golpes comuns que acertam mais de uma vez. O →+SM de Ryu é um deles, se acertar pega duas vezes. Não fazem muitos hits mas contam como combos mesmo assim.

Golpes Especiais/Super Moves:

Também são golpes fáceis de executar e adicionam bastante hits aos seus combos. Há os golpes especiais que variam muito em número de hits e tiram pouca energia geralmente, como o Yoga Flame de Dhalsim. Os Super Moves já tiram bastante energia e costumam acertam várias vezes, como o Spin Dive Smasher de Cammy.

Emendando Golpes Especiais:

O elemento principal e pai de todos os combos continua presente em X-Men Vs. Street Fighter. Este método permite que você faça um golpe comum e emende um golpe especial, cancelando a animação do golpe comum e iniciando o golpe especial imediatamente, antes que o oponente tenha tempo de se defender novamente. O velho conhecido ↓+CM, ↓↘→+S de Ryu e Ken (e agora de outros personagens) é um bom exemplo, você faz uma rasteira média e emenda um Hadouken. Mas ficou bem mais fácil emendar golpes em XMvsSF, pois você pode emendar o golpe especial em qualquer momento do golpe normal. Em outros games só pode emendar apenas em alguns golpes, em certos momentos do golpe e apenas se acertar o oponente, agora você pode emendar até se o golpe inicial não acertar o inimigo.

Chain Combos:

Os Chain Combos, que surgiram em Darkstalkers e tornaram-se um padrão, estão de volta. Um Chain Combo é uma seqüência de golpes normais aplicadas ritmadamente no oponente. Cada personagem tem regras diferentes para Chain Combos e elas podem variar para Chain Combos no Chão, durante o Pulo ou durante o Super Pulo. A regra básica é que cada golpe deve fazer contato com o oponente (não importando se ele vai defender ou se será acertado) para que a seqüência tenha continuidade. Se um Chain Combo é composto por mais de dois botões, você pode pular os botões do meio e ir direto do primeiro para o último botão. Se a seqüência for SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF, você poderá fazer SR -> SM -> CM -> CF, pulando o CR e SF. É impossível fazer o contrário, ou seja, ir do último para o primeiro botão.

COMANDOS

A: Chute Rápido
B: Chute Médio
C: Chute Forte
X: Soco Rápido
Y: Soco Médio
Z: Soco Forte
L: CCC
R: SSS

GOLPES COMUNS

SF+CF: Trocar de personagem
→→ ou SSS: Correr para frente
←← ou ←+SSS: Correr para trás
↓↑ ou CCC: Super Pulo
←↙↓+S ao tocar o chão: Rolar
←↙↓+SF+CF durante a defesa: Team Counter
↓↘→+SF+CF: Team Super Move
→+ SF ou CF imediatamente após ser arremessado: cair em pé
SSS durante a defesa: empurrar adversário

OBSERVAÇÃO

Vamos explicar melhor o sistema de combos adotado por nós para que você não se confunda. Exemplo
SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) V CF agachado (OPC)
No exemplo, você deverá fazer um SF agachado, que no caso é o Launcher, que vai mandar o oponente para o ar e você deverá seguir com Super Pulo, isso está indicado pelo Λ. Então você deverá fazer a seqüência SR, CR, SM, CM e SF tudo no mesmo Super Pulo (não fazer um Super Pulo, aplicar um SR, cair, fazer outro Super Pulo, aplicar um CR e assim por diante). O último golpe do Super Pulo, o SF, vai ativar a Tela Acelerada, indicado pelo (TA), então você vai cair, indicado pelo V, e poderá fazer um CF agachado, que vai acertar o oponente caído, indicado pelo (OPC). Entendeu?

TIPOS DE COMBOS

Combos Comuns (Qualquer lugar para Qualquer lugar)

O primeiro tipo de combo possível é o combo normal usando qualquer dos quatro componentes básicos. Um bom exemplo é um Chain Combo básico com Ryu: CR agachado, CM agachado, CF agachado. Outro exemplo é o esquema de emendar golpes especiais, com Gambit por exemplo: um CF parado cancelado em um Cajun Slash. Outro exemplo é fazer um pulo com SF e emendar um Aerial Cannon Drill com Cammy. Os combos comuns podem ser feitos em qualquer lugar.

Combos com Corrida (Chão para Chão)

A melhor maneira de se fazer um combo no chão é usando a corrida. Fazendo uma corrida antes de aplicar o golpe, fará com que o seu personagem tome um impulso para frente, evitando que ele seja mandado para trás ao acertar o adversário. Por exemplo, quando Chun Li luta contra Ken, ela pode fazer um CR em pé correndo e emendar um CF em pé. Se você fizer exatamente o mesmo combo sem correr, o CR vai afastar Chun Li, fazendo com que o CF não acerte. Fazendo corridas você pode obter mais hits do que com um combo normal.

Combos Pulando (Ar para Chão)

Este tipo de combo usa o Chain Combo para dar mais hits quando iniciar um combo pulando em direção ao adversário. Por exemplo, se você estiver usando a Cammy e pular em direção ao Magneto, você pode fazer um CF pulando, cair e fazer um CR agachado -> CF agachado. Para melhorar este combo, você pode se utilizar de um Chain Combo aéreo antes de cair e fazer os dois hits, ou seja, SR pulando -> CR pulando -> SM pulando -> SF pulando, cair e fazer o CR agachado -> CF agachado. Mas há uma condição para que isso aconteça: você deve iniciar o Chain Combo aéreo quando estiver bem alto no pulo. No combo de Cammy em Magneto, você deve apertar o SR quando estiver começando a cair ou não haverá tempo para conseguir os quatro golpes no ar.

Combos Mandando o Oponente para o Ar (Chão para Ar)

Este tipo de combo consiste em acertar o oponente no ar enquanto o seu personagem está no chão. Por exemplo, quando o inimigo pula no canto, Wolverine pode acertá-lo com um SM baixo e emendar um CM em pé seguindo com um SF em pé, todos os golpes vão acertar o oponente enquanto ele está no ar e você está no chão. É possível também fazer isso com golpes especiais, acertando o Yoga Flame de Dhalsim enquanto o inimigo está caindo, por exemplo, fará com que o golpe acerte o primeiro hit e mande o personagem para cima novamente, então ele cai e bate no golpe mais algumas vezes.

Combo com o Oponente Caído e Rolando (Qualquer lugar para Chão)

Este é um combo em que você derruba o inimigo com um Knock-Down Move (qualquer golpe que faça com que o inimigo caia no chão e fique parado lá) e então faz aplica um combo nele enquanto ele ainda está no chão. Quando um inimigo está no chão, ele pode ser acertado por golpes que acertam baixo o bastante (rasteiras, socos para baixo, etc.). Quando acertado por estes golpes, o inimigo irá levantar do chão apenas uma pequena distância e então cairá rapidamente. Durante o tempo após ser acertado e antes de cair, ele não pode bloquear nada e você poderá acertá-lo neste período de tempo com qualquer golpe que o alcance. Com Magneto, por exemplo, fazendo um Magnetic Tempest e acertando o oponente bem de perto, fará com que ele seja mandado para o chão após o final do golpe. Magneto se recupera rapidamente a tempo de acertar um CR agachado no inimigo ainda caído e emendar um SF agachado, que vai mandá-lo para o ar, deixando-o aberto para um Air Combo. É necessário ter um bom timing para fazer este tipo de combo. O oponente ainda pode evitar isso rolando, assim você não poderá acertá-lo no chão, já que ele rolou ao tocar o chão.

Combos com Tela Acelerada

A Tela Acelerada é um sistema já usado em Marvel Super Heroes e agora em XMvsSF. Tela Acelerada é o sistema que faz com que a tela se mova muito rapidamente após um personagem ser acertado por certo golpe em certas situações. A visão do jogo segue o personagem que foi acertado e o personagem que bateu fica fora de visão rapidamente. Quando a tela pára de se mover, o personagem acertado ficará parado e o outro personagem virá na tela rapidamente pelo lado. O Berserker Barrage de Wolverine é um golpe que ativa a Tela Acelerada. Se você fizer este golpe próximo ao adversário e acertar todos os hits, o oponente voará para longe enquanto Wolverine some da tela e a visão do jogo segue o personagem caindo. Além de alguns golpes, todos os Air Combo Finishers ativam a Tela Acelerada. Quando um personagem é acertado e a Tela Acelerada é ativada, este personagem não pode rolar ao tocar o chão. Se você fizer um golpe que ative a Tela Acelerada enquanto estiver encostado no oponente no canto, o efeito será ativado, mas como você não estará fora da tela, poderá acertar o oponente antes ou depois que ele tocar o chão e ele não poderá rolar de nenhum de seus ataques.

Air Combos (Ar para Ar)

São os combos aéreos. Um Air Combo é uma seqüência de golpes aplicados num oponente que está no ar enquanto você também está no ar. Há dois tipos de Air Combo: com pulo comum e com Super Pulos. Para fazer um Air Combo e um Super Pulo você deve acertar o oponente com um Launcher, um golpe que o mandará para cima, bem longe do chão, e cancelar o Launcher em um Super Pulo (não é necessário fazer ↓↑ ou CCC, basta apertar ↑ após o Launcher e ele será cancelado em um Super Pulo) e então fazer um Chain Combo no Super Pulo, ou então Golpes Especiais ou Super Moves, ou todos combinados. É possível também fazer o Super Pulo e começar um Air Combo no oponente que já está no ar (por um Super Pulo, Voando ou apenas com Pulo normal). O Air Combo durante o pulo normal também é eficiente, você pode fazer um pulo normal enquanto o inimigo estiver no ar e aplicar um Air Combo nele. Para obter um Air Combo Finisher durante um Air Combo com pulo normal você deve obter no mínimo três hits, então você fará um Finisher e a Tela Acelerada será ativada.

Combos com Troca de Personagem

Taí um tipo de combo pouco eficiente. Ele consiste em acertar o oponente e trocar de personagem para obter o último acerto, já que o personagem que entra na batalha aplica um golpe. Isso é muito arriscado pois quando você troca os personagens, aquele que entra na batalha faz uma pose e fica vulnerável durante um tempo, se o seu golpe não acertar o oponente você será uma vítima perfeita para um combo. A maneira mais fácil de se fazer um Combo com Troca de Personagem é fazendo um Knockdown e trocando o personagem imediatamente (já que a troca cancelar um golpe como qualquer outro especial) para que ele acerte o oponente ainda caído, mas se ele rolar, já viu!

WOLVERINE

Golpes Especiais

Drill Claw:
SM+CR (pode ser feito no ar)
Tornado Claw:
→↓↘+S
Berserker Barrage:
↓↘→+S
Dart Kick:
↓+CM (no ar)
Slide:
↘+SF

Super Moves

Berserker Barrage X:
↓↘→+SSS
Weapon X:
→↓↘+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SM agachado, SF em pé, CF agachado
Knock-Downs: CM agachado, SF agachado ofensivamente
Launchers: CF em pé
Air Combo Finishers: SF, CF, Drill Claw

Combos Iniciantes

1) (Co)SR em pé -> CR em pé -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé
2) (Pu)SF V SM em pé XX Berserker Barrage X (TA)
3) (Pu)CF V CR agachado -> CM agachado XX Berserker Barrage (OPC) (TA)
4) (Pu)SM -> (Pu)SM V CR em pé -> CM em pé -> SF em pé
5) (Pu)↓+CF XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para baixo/frente)

Combos Intermediários

1) (Pu)SF -> (Pu)CF V SM agachado -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

2) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)SR em pé -> CR em pé -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA)

3) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> SM em pé -> CF agachado XX Tornado Claw

4) (SuPu)↓+CM -> (SuPu)CF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé XX Berserker Barrage X

5) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CR agachado -> SM agachado -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF V CR agachado (OPC) -> SM em pé -> SM em pé -> SF em pé

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM agachado -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA), (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CF em pé

2) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM agachado -> SF agachado ofensivamente (OPC) -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado

diagonalmente para cima) (TA), (SuPu)CF, (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM -> (Pu)SF

3) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé XX Berserker Barrage X (TA), (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V CR agachado (OPC) -> SM em pé -> SM em pé -> SF em pé

Combo Infinito

1) Há duas maneiras de se fazer o Combo Infinito. Aí vai a primeira:
Com o inimigo perto do canto - <qualquer combo que leva a um Launcher> /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA), (SuPu)CF, (SuPu)CF
Após o Drill Claw, acerte imediatamente com um CF. Então, quando estiver indo para o chão, o inimigo vai cair por você novamente. Faça o (SuPu)CF antes que ele acerte o chão para mantê-lo no ar. Agora, imediatamente pule com esta seqüência
(Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF

Após o (Pu)CF, você cairá primeiro. Pule novamente e repita. Faça a seqüência de quatro em um ritmo ajustável. Faça lentamente se o inimigo estiver perto do chão para mantê-lo alto ao acertar o (Pu)CF. Se ele já estiver alto, emende do (Pu)SM para o (Pu)CF bem rápido para que ele não fique muito alto quando o CF acertar.

2) A segunda maneira é bem mais fácil. Faça qualquer coisa que termine em um Berserker Barrage X no canto. Após o Barrage, pule e faça a seqüência infinita acima.
Uma seqüência infinita alternativa é (Pu)CR -> (Pu) CF -> (Pu)CF

CYCLOPS

Golpes Especiais

Optic Blast:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Ground Blast:
→↘↓↙←+S
Gene Splice:
→↓↘+S
LegTackle:
corrida, SF+CF
Hook Kick:
↓↙←+C
Multi-Attacks:
corrida, SR+CR, S repetidamente

Super Moves

Mega Optic Blast:
↓↘→+SSS
Guidable Optic Beam:
→↘↓↙←+SSS (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SM em pé, CM agachado
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)↓+CF V CR agachado -> CF agachado XX Hook Kick (OPC)
2) (Pu)↓+CF V CM em pé XX Optic Blast com SR
3) CF agachado XX Mega Optic Blast (OPC)
4) Leg Tackle, Optic Sweep (OPC)
5) Leg Tackle, Guidable Optic Beam

Combos Intermediários

1) (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> SM em pé /\ (SpPu.)SR -> (SpPu.)CR -> (SpPu.)SM -> (SpPu.)CM -> (SpPu.)SF (TA) -> (SpPu.)CF

2) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF agachado XX Optic Sweep (OPC)

3) Com o inimigo perto do canto - Leg Tackle, antes que o inimigo caia, SM em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Guidable Optic Beam
**Nota: Mire o Guidable Optic Beam para ↘ imediatamente ou ele vai errar. Então, lentamente rotacione-o lentamente para cima para pegar o inimigo enquanto ele sobe levemente.

4) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CM agachado XX Gene Splice com SM

5) (Pu)↓+SF -> (Pu)↓+CF V (Co)SR em pé -> SR em pé -> CR em pé -> CR em pé -> CF em pé XX Mega Optic Blast

6) Jogue o inimigo com SF no canto, antes que o inimigo caia, CF em pé -> CF em pé XX Mega Optic Blast. (Pu)SR -> (Pu)CF
**Nota: Os dois últimos hits só podem acertar personagens mais pesados

7) (Pu)↓+SF -> (Pu)↓+CF XX Guidable Optic Beam V CF em pé XX Mega Optic Blast

8) Com o inimigo perto do canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Multi-Attacks (apenas 5 hits), Gene Splice com SF

9) Apenas contra inimigos grandes, pegue-os no canto e fique encostado deles - Mega Optic Blast, CF em pé XX Mega Optic Blast, CF em pé XX Mega Optic Blast

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)↓+CR) -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Multi-Attacks (apenas 5 hits), SM em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)SF /\ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)CM -> (PuDu)SF, (PuDu)SF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CF em pé -> CF em pé

Combo Infinito

1) Lance o inimigo quando ele estiver perto do canto. Isso pode ser feito com um Arremesso com SF no canto, um Leg Tackle no canto, um Combo pulando seguido de Combo correndo ou mesmo apenas lançando-o com um CM agachado no canto.

<Qualquer recurso para lançar ao ar> /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA), (SuPu)SF /\ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)CM -> (PuDu)SF, (PuDu)SF

Após o segundo SF do Pulo Duplo, você vai cair. Logo que tocar o chão, pule imediatamente com esta seqüência:

(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF /\ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)SF

Faça as ligações no ar com um ritmo uniforme... faça uma pequena pausa após o CR mas não pause entre o SM e o SF. Não faça os Air Combos o mais rápido possível. Após o SF no Pulo Duplo, você cairá primeiro. Pule direto e repita a seqüência novamente.

STORM

Golpes Especiais

Typhoon:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Tornado Column:
↓↙←+S (pode ser feito no ar)
Lightning Ball:
SM, controle a direção com o joystick (no ar)
Lightning Attack:
SM +CR (pode ser feito no ar)
Flying:
↓↙←+CCC (pode ser feito no ar)

Super Moves

Lightning Storm:
↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)
Hail Storm:
↓↙←+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: CM em pé, SF em pé, CF agachado
Knock-Downs: CM agachado
Launchers: SF agachado, CF em pé
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) Tornado Column com SF, Hail Storm
2) Tornado Column, Lightning Storm
3) (Pu)SF V CR agachado -> CM agachado -> CF agachado (OPC)
4) Jogue o inimigo com SF no canto - Lightning Storm

Combos Intermediários

1) (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

2) Tornado Column, (SuPu)SR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

3) (Vo)Tornado Column, (Vo)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SF

4) Jogue o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

5) Jogue o inimigo com SF no canto - Pule e jogue-o ainda caindo. Faça um Lightning Storm direto para que seu corpo caia em você. Há grande possibilidade de que o inimigo fique tonto depois destes três hits. Se ele não tonteou, faça outro Lightning Attack direto. O segundo hit vai tonteá-lo com certeza. Agora faça qualquer combo que você quiser. Este combo é fácil de encaixar se feito contra personagens médios, mas difícil contra oponentes leves.

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé XX Lightning Attack (3 hits) V SF agachado /\ (SuPu)CR XX Lightning Attack (3 hits) V Lightning Storm (OPC)
**Nota: O primeiro Lightning Attack deve ser feito para frente... na direção em que você está olhando. Depois de acertar, mude sua direção para que ele vá diagonalmente para cima/frente. Ative o segundo Lightning Attack indo direto para cima. Depois que este acertar, atrase meio segundo e faça com que o terceiro Lightning Attack vá para baixo. O inimigo vai cair nele e subirá novamente. Você terá caído e quando o inimigo começar a cair, mande-o de volta para o ar com um SF agachado. Faça o Super Pulo e siga com (SuPu)CR emendando um Lightning Attack em seguida. O primeiro Lightning Attack precisa ir direto para frente na direção em que seu personagem estava olhando quando começou o combo. Depois de acertar, mude diagonalmente para baixo/frente por meio segundo para chegar mais perto do chão (mas não muito perto pois você irá aterrissar) e então faça o segundo indo diretamente para frente acima do chão. O inimigo virá de volta para baixo e vai subir ao acertar novamente. Rapidamente mude a direção para baixo frente e aterrissa. Faça o Lightning Storm imediatamente ao aterrissar e ele vai acertar o oponente caído.

2) Com o inimigo no canto - (Vo)CM XX Lightning Attack (3 hits) V SF agachado /\ (SuPu)CR XX Lightning Attack (3 hits) V Lightning Storm (OPC)
**Nota: O mesmo do anterior, mas inicia-se voando. Basicamente, acerte o inimigo com CM enquanto voa, mas você não pode estar muito perto do chão. Se você estiver, o Lightning Attack não sairá. Emende um Lightning Attack na diagonal baixo/frente e direcione-o para frente. Faça o próximo Lightning Attack para cima/frente e direcione-o para cima. Então, mude para baixo como antes, após o segundo acertar. Então repita o resto do combo.

3) Com o inimigo no canto - (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR, (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF, (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)SF -> (SuPu)CF, <Repita até que você quase aterrisse> V CR agachado (OPC) -> SM em pé -> CF em pé
**Nota: Após o (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF no primeiro Air Combo, segure diagonalmente cima/trás. Isto vai fazer com que Storm comece a flutuar no ar. Mas como ela ainda tem muito que ir para frente com o Super Pulo, você deve segurar cima/trás para prevenir que ela flutue além do inimigo. Enquanto você acerta continuamente o adversário com (SuPu)SF -> (SuPu)CF, comece a mudar o direcional de cima/trás para apenas cima ou você começará a flutuar para longe do canto.

Combo Infinito

1) Lance o inimigo quando ele estiver perto do canto. Isso pode ser feito com um Arremesso com SF no canto, um Leg Tackle no canto, um Combo pulando seguido de Combo correndo ou mesmo apenas lançando-o com um CM agachado no canto.

<Qualquer recurso para lançar ao ar> /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA), (SuPu)SF /\ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)CM -> (PuDu)SF, (PuDu)SF

Após o segundo SF do Pulo Duplo, você vai cair. Logo que tocar o chão, pule imediatamente com esta seqüência:

(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF /\ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)SF

Faça as ligações no ar com um ritmo uniforme... faça uma pequena pausa após o CR mas não pause entre o SM e o SF. Não faça os Air Combos o mais rápido possível. Após o SF no Pulo Duplo, você cairá primeiro. Pule direto e repita a seqüência novamente.

SONIC R

O mascote favorito da Sega (Nights? É, cativou muitos, mas este ainda é o primeiro e o mais famoso), Sonic, está de volta. Apesar dos rumores dizerem que o próximo título contendo o personagem seria Sonic X-treme, a Sega inova com mais este lançamento para Game Gear em março de 94 e ganhando uma seqüência cerca de um ano depois, para o mesmo console), onde os personagens mais famosos da série competiam entre si para ver quem era o rei das pistas, Sonic R traz de volta todos os elementos que consagraram esta que é uma das séries de maior sucesso da Softhouse, desde as argolas até as Chaos Emeralds. Contudo, desta vez os corredores não estão munidos de carros personalizados e turbinados. Eles contam apenas com sua perícia e velocidade (OK, OK, a Emy corre com seu carrinho e Robotinik/Eggman com seu Eggmatic Hovercraft). Os modos de jogo também diferem dos convencionais, com Championship, Time Attack (onde há a opção de brincar de pega-pega) e Vs., onde você pode competir com um amigo para ver quem agarra mais balões.

No início suas escolhas são um tanto restritas, sendo entre Sonic, o porco-espinho mais rápido do mundo; Tails, raposa de duas caudas; Knuckles, a eqüidna; e Emy, a porco-espinho cor-de-rosa; mas, após terminar o game algumas vezes, agarrando todas as Sonic Coins e Chaos Emeralds, você poderá contar um panteão maior de competidores, como Dr. Robotnik, o cientista maluco; Metal Sonic, o porco espinho de metal; e muitos outros, tendo cada um suas qualidades e defeitos (Knuckles plana, Robotinik não salta mas anda na água e faz curvas perfeitas, e assim por diante).

Em cada estágio existem cinco Sonic Coins, moedas que, como você já deve ter deduzido, possuem a cara do porco-espinho e devem ser recolhidas. Tocando no assunto de "agarrar coisas", as Chaos Emeralds estão espalhadas pelas fases, obrigando-o a, além de encontrá-las, chegar em primeiro lugar. Um maior desafio, mas também uma diversão diversas vezes maior.

Os gráficos são muito bons, com polígonos de granulação quase nula ou, em outras palavras, bastante limpos. As cores são bonitas, a animação flui bem e existem vários ângulos de câmeras, lembrando bastante o "mini-game" Sonic World contido em Sonic Jam. O game possui também um sistema diferente de montagem de cenário, o que dá a impressão de "solidificação" (ele começa transparente e vai se solidificando... Batizamos carinhosamente este sistema, aqui na redação, de "The Sonic Racing Way of Do It System"), e não de construção à medida que você avança. Os reflexos contidos nos objetos espelhados/metálicos são maravilhosos, tendo sido vistos apenas na lutadora Dural de Virtua Fighter 3. Há algumas quebras de polígonos, mas nada que comprometa a diversão.

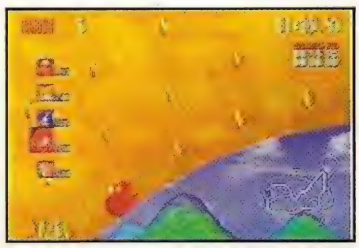
O som é um show à parte. Todas (ou pelo menos quase...) são cantadas! O ritmo é bem ao estilo dos games da série, mas todas com vocal de naipe semelhantes ao da canção de encerramento de Nights, de tão boas que são.

Em resumo: compensando a falta de games para Saturn aqui no ocidente (dizemos isso pois no Japão há uma grande quantidade de lançamentos de games Hentai, sem a mínima chance de serem trazidos para cá...), a Sega investe na qualidade de seus jogos. Assim, juntamente com Grandia e Shining Force 3, que sairão em breve, Sonic R tem tudo para ser um dos maiores sucessos de Saturn. Ponto para a Sega.

Cada personagem tem sua habilidade especial. Tails por exemplo voa por alguns isntantes.

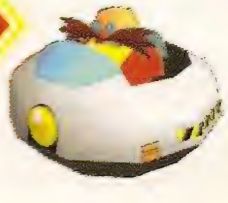
Se a quantia de argolas for suficiente, você poderá abrir estas passagens para encontrar novos caminhos.

No início existem apenas quatro personagens selecionáveis.



Apesar dos Loopings estarem lotados de argolas, raramente você conseguirá agarrar mais que meia fileira delas.

LEGENDA:
↑ :Acelerar
↓ :Abaixar ou dar spin com o personagem correndo
A, B, C :Pulos
↓ + **B** :Spin Dash
Durante o salto B: Special



FICHA TÉCNICA

SONIC R

SEGA	CD
CORRIDA	1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.9
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	4.8

PRÓS
- Se os rumores de que o Saturn vai acabar forem verdadeiros, então a Sega está investindo todas as suas fichas nos games que está lançando
- Gráfico e sons nunca vistos antes no Saturn

CONTRAS
- Ainda existem quebras de polígonos
- Você precisa vencer a corrida em primeiro para conseguir tudo que fora pego no estágio

CLAS. F 4.

SEGA Touring Car Championship

Para você que é fã de Daytona USA e Sega Rally e estava a procura de mais algum título do gênero de corrida de boa qualidade para Saturn, a Sega traz direto dos arcades, Sega Touring Car Championship. Uma conversão quase fiel se não fossem os gráficos que ficaram muito granulados, mas com muitos detalhes.

No game existem dois modos de jogo, o Saturn, onde você poderá jogar contra um outro amigo e Time Trial, Rankings, e o Arcade, com o modo Championship. Você escolhe entre quatro carros (Alfa Romeo 155 V6TI, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6, e Toyota Supra) e três pistas alucinantes. Você também poderá alterar seu carro até seis aspectos mecânicos, tais como: aceleração final, sensibilidade do volante, pneus, suspensão dianteira, traseira e breques. Além de várias visões, incluindo também visão traseira.

A sensação de velocidade de Touring Car é excelente.

Dá para tirar um racha contra seu amigo.

Escolha entre Alfa Romeo 155 V6TI, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6 e Toyota Supra

Há poucas pistas no começo, mas existem secretas.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SEGATOURIG CAR CHAMPIONSHIP	
SEGA	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.1
ORIGINALIDADE	2.6
DIVERSÃO	4.2

PRÓS

- O game contém um som bem maneiro
- A velocidade está realmente D+

CONTRAS

- Os gráficos estão com uma resolução muito baixa

CLAS. FINAL 3.6

Os gráficos não estão com uma resolução tão boa, resumindo o ponto mais fraco do game, mesmo porque a capacidade do Saturn para jogos em 3D é muito fraca, mas em compensação, a sensação de velocidade acabou ficando animal, super rápida. A jogabilidade com o controle normal, ficou a desejar, mas usando o controle analógico, ganha-se um pouco mais de jogabilidade. O som está muito legal, algumas das músicas do game são até cantadas, estupendo.

Se você gosta de alta velocidade, não pode deixar de jogar este super game da Sega.

DIDDY KONG RACING

Estava demorando para sair o game do macaquinho que conquistou o coração de muitos gamemaníacos, que tem sua volta em grande estilo em um game de corrida para Nintendo 64. Chegou ao mercado em 24 de novembro Diddy Kong Racing, um jogo de corrida superdivertido, que inova muito ao adicionar um elemento que os videogames mais populares do mundo têm em comum: muita competitividade! Além de possuir corridas animais em alta velocidade, o game ainda tem grande dose de aventura e exploração (veja no modo Adventure).

Contando com Diddy Kong são oito personagens ao todo que deverão percorrer um total de 20 pistas em um mundo totalmente 3-D, com rios, cachoeiras, túneis, vales, lava, neve, barrancos e misteriosas lagoas.

Esses circuitos são desenhados a partir de uma tecnologia exclusiva chamada Real-Time Dynamic Animation, que possibilita a inclusão de personagens grandes, coloridos e superdetalhados em ambientes enormes.

Outros dos personagens já foram vistos em jogos da Rare, como o urso Banjo, o esquilo Conker e Krunch, sem contar os inéditos: texugo Bumper, o galo Drumstick, a tartaruga Tip Tup e a ratinha Pipsy. Os jogadores poderão escolher entre três veículos: kart, hovercraft ou avião. Cada veículo exige uma técnica de manobra variada e responde aos desafios de cada circuito diferentemente, o que torna o game emocionante e com muitas surpresas.

Como nas 3 versões de Donkey Kong Country, o som é bem legal e dá um toque especial ao game.

Para aumentar a adrenalina, Diddy Kong Racing é compatível com o Rumble Pak, que vibra de acordo com suas ações e movimentos da tela. Além disso, os jogadores estarão aptos a salvar seus melhores tempos usando o memory pack.

Além de tudo isso, você pode jogar com até quatro players simultaneamente, Reuna seus amigos e divirta- se.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO64

DIDDY KONG RACING	
RARE / NINTENDO	N / D
CORRIDA / AVENTURA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.2

PRÓS
- Os gráficos bem coloridos
- Uma diversão muito legal
- Personagens bem animados

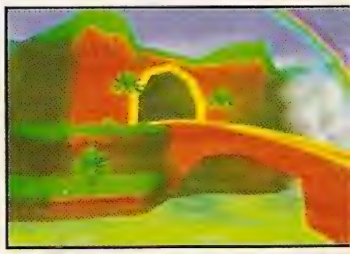
CONTRAS
- O som que poderia ser melhor
- Poucos ângulos de visão

CLAS. FINAL 4.0

Use os botões R e Z para fazer curvas mais fechadas.

Ao todo são oito personagens para você escolher.

Três tipos de veículos para você escolher.



Um visual de tirar o fôlego

FLASH GAME

PLAYSTATION

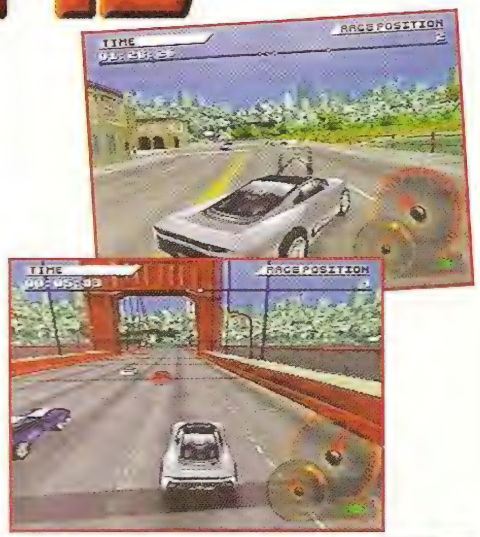
TEST DRIVE 4

CORRIDA

ACOLLADE

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★

A primeira aparição de Test Drive, foi para PC (na versão DOS), depois as outras para Mega Drive e Super NES com o nome de The Duel Test Drive 2. Esta versão para Playstation está muito louca, muitos carros para serem escolhidos, parecido com o grande game da Electronic Arts Need For Seed 2. Os gráficos de Test Drive 4 ficaram excelentes, com muitos detalhes. A jogabilidade apesar de ser um pouco dura, convence. Os efeitos sonoros dos carros estão bem reais, como por exemplo as freiadas que ficaram animais. Então, não fique aí parado, este game vale a pena.



PLAYSTATION

PARAPPA THE RAPPER

PUZZLE MUSICAL

SONY

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

No Japão, Parappa the Rapper foi citado como um dos jogos mais divertidos já feitos para o Playstation, os gráficos no melhor estilo "cartoon" são engraçadíssimos e as músicas de rap muito bem boladas. No jogo, isso é feito apertando os botões do controle em uma ordem que mantenha o ritmo e sentido da música. O sucesso e o carisma irresistível de Parappa (que roubou a cena de Crash Badicoot no Japão) não deram escolha para a Sony que lança agora o americano. Então, o que você está esperando? Parappa é um jogaço.

PLAYSTATION

JET MOTO 2

CORRIDA

SONY

GRÁFICO	★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Jet Moto 2 chega para Playstation sem muitas alterações em relação à primeira versão do game que saiu no finalzinho de 95 (já faz um tempinho né?). As principais mudanças foram o que já era de se esperar, ou seja, personagens e pistas novos, mas o que mais se diferencia é a jogabilidade que está muito superior à do Jet Moto 1, os gráficos apesar de serem em 3D são fracos, com muitos estouros de polígonos. Ao todo são dez diferentes pistas, onde você pode correr com jet skis e "motos" muito loucas. Confira mais este lançamento legalzinho da Sony.

PLAYSTATION

LINDA³ AGAIN

RPG

SONY

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

O game começa com três episódios para escolher: Merry Xmas, Happy Child e Astro Ark. O sistema de batalha é bem parecido com Dragon Quest, famosa série da Enix, para Super Famicom e Nintendo 8 Bit. Os gráficos onde seu personagem percorre, tais como mapa e cidades, ficaram um pouco a desejar, mas em compensação as cenas de desenhos estão verdadeiramente arrasadoras, assim como as músicas. A jogabilidade não contém nada de especial, simples e fácil. O game não chega a ser um super jogo, mas vale a pena pelas cenas de desenhos.

PLAYSTATION

LAGNACURE

RPG

SONY MUSIC ENTERTAINMENT

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Mais um RPGzinho para o Playstation. Lagnacure tem cenários e personagens poligonais texturizados em tempo real. A animação dos personagens é parecida com a de FFVII. O game não contém cenas em CG ou FMV, para compensar, traz uma boa quantia de personagens e uma liberdade de configurações muito grande, tanto que é necessário 15 blocks para salvar o seu progresso e escolhas no Memory Card. O sistema de batalhas é bem parecido com o de Star Ocean (da Enix para Super Famicom), ou seja, é uma mistura de Action com o velho sistema de escolha por menus. O game chama a atenção pela facilidade de jogar.

PLAYSTATION

MOTO RACER

CORRIDA

ELECTRONIC ARTS

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Um game de motocicleta com a maior pinta de arcade chega para Playstation. Totalmente em 3D, Moto Racer possui vários percursos, no total são dez pistas, onde muitos obstáculos, pulos alucinantes e lugares que fizeram história, tais como a Muralha da China. São duas categorias de moto, Velocidade e Moto Cross com muitas variedades de veículos, cada um com sua características, tudo isso para você se divertir e quebrar seus próprios recordes. Os modos de jogo variam entre Time Trial, Single Race e Split Screen. Os gráficos estão bem limpos, com poucas granulações, e músicas de primeira. A jogabilidade está como o ponto alto do jogo, quase perfeita. Verdadeiramente um jogaço!

PLAYSTATION

STAR WARS MTK

LUTA

LUCAS ARTS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Star Wars Masters of Teräs Käsi (bruta nomão, hein?!?!), chega para Playstation sem causar muito alvoroço, a Lucas Arts, fabricante de toda a série Star Wars para vários consoles agora lança seu primeiro game de luta da série. Ao todo, são nove lutadores sendo oito já conhecidos das telinhas e um totalmente novo: o misterioso Arden Lyn, além disso o game possui poucas telas diferentes (nove para sermos mais exatos). O que ajuda um pouquinho na diversão são os modos de jogo: Single, Team, Survival e Elimination Tournament Play, cada personagem possui sua própria arma como sabres de luz, arpões etc.
É um game legalzinho mas enjoa rápido. Vale a pena conferir.

SATURN

WORLDWIDE SOCCER 98

FUTEBOL

SEGA

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Chega nas prateleiras Worldwide Soccer '98, que traz de volta os elementos chaves que consagraram o game como o melhor jogo de futebol para o Sega Saturn. O game traz três novos estádios, a possibilidade de você editar seu próprio time (e até colocar os nomes nos jogadores como em Stryker do Super NES). O som é legalzinho e os comentários durante o jogo dão uma sensação de realismo imensa. Os gráficos deixam um pouca a desejar e a jogabilidade é um pouquinho ruim (nada que atrapalhe sua diversão durante as partidas). Enfim, se você gosta de jogos de futebol e tem um Sega Saturn, não pode perder este lançamento quente da Sega.

NINTENDO 64

DUKE NUKEM 3D

TIRO EM 1ª PESSOA

GT INTERACTIVE

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Duke Nukem, o caçador de alienígenas mais irreverente do universo dos games, está de volta, em uma versão para Nintendo 64. Duke Nukem 3D muda o "The Doom Way of Live" adicionando elementos de humor e erotismo à já comum violência contida nos games desse gênero. A versão de N64 não fica atrás nesses tópicos, além de corrigir o erro cometido nos jogos da GT Interactive e da Midway (Hexen 64 e Doom 64, respectivamente): a escuridão dos cenários. Só para dar um exemplo, agora a aventura se passa de dia. Além disso, como a maioria das conversões destes games para N64, as texturas ficaram melhores, com menos quadrados ou borrões dos inimigos. Por fim: se você não jogou, jogue, pois a diversão é garantida.

NINTENDO 64

LAMBORGHINI

CORRIDA

TITUS

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★

Lamborghini 64 é uma versão atualizada do antigo jogo de Super NES chamado Lamborghini American Challenge. Você pode escolher vários carros para dirigir, dentre eles um Porsche 959, Ferrari F50, Buggati e é claro, um Lamborghini Diablo. A corrida é dividida em 5 modalidades: Arcade (checkpoints como em Cruis'n USA), Tournament, Championship e Time Trial. Quatro circuitos estarão disponíveis inicialmente no jogo, e a opção de se jogar na mesma tela com 2 jogadores. Gráficos e efeitos de luz e fumaça a la N64 até que ficaram legais, e é só, nada de especial.

A SAGA CONTINUA...

E não é que a Midway conseguiu impressionar mesmo? Quando todo mundo já estava pensando que a série Mortal Kombat tinha dado tudo o que tinha que dar, ela vem e surpreende todo mundo com um super jogo para Arcade.

Mortal Kombat 4 inova em quase tudo relacionado aos games antigos da série, totalmente em 3D, poligonal, texturizado em tempo real e rodado em um hardware produzido especialmente para o game chamado Zeus, que pode gerar mais de 1 milhão de polígonos (quase 1,5 milhões) por segundo e uma movimentação de 60 frames por segundo, além de 12 personagens disponíveis (cinco totalmente novos) e três secretos (Jax, Johnny Cage e mais um carinha novo chamado Reiko).

Estão de volta nesta versão os famosos fatalities (o que seria de MK sem eles) e Stage Fatalities. O som, como de costume, continua sombrio e a jogabilidade é tão eficiente quanto nas versões em 2D.

Se você é um apreciador da saga de Mortal Kombat, não pode deixar de dar uma passadinha no arcade mais próximo e conferir mais este sucesso da Midway.

FICHA TÉCNICA

ARCADE

MORTAL KOMBAT 4	
MIDAY	N/D
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.4
ORIGINALIDADE	1.5
DIVERSÃO	3.2

PRÓS
- As armas deram um toque a mais no game que já era animal!
- O som (efeitos sonoros) continua arrepiante.

CONTRAS
- O game ficou um pouco mais lento que as versões em 2D.
- Poderiam haver mais fatais para cada personagem.

CLAS. FINAL 3.4

OS GOLPES

Kai

Arma padrão: Nagimaki ("Bladed Staff")
Empunhar arma: ↓↙← + SB

Golpes especiais
Fireball from Above: ←← + SA
Fireball from Below: →→ + SB (pode ser feito no ar)
Air Fist: ↓↘→ + SA
Hand Stand: BL + CB (então BL ou pulo para ficar em pé novamente)
Kick Standing on Hands (derruba): CA (após o Hand Stand)
Kick Standing on Hands (não derruba): CB (após o Hand Stand)
Hand Spin: segure SB (após o Hand Stand)

Fatalities
FATALITY - Overhead Rip: ↑→↑← + CA (de perto)
STAGE FATALITY - Prison Fan: →→↓+BL (de perto)

Sonya

Arma padrão: Blade Whell
Empunhar arma: →→ + CB

Golpes especiais
Ring Blast: ↓↘→ + SB
Leg Throw: segure ↓ + SB + BL
Square Wave Punch: →← + SA
Bicycle Kick: ←←↓ + CA
Air Throw: BL no ar (curta distância)
Cartwheel: ←↙↓↘→ + CB

Combos
7-Hit 38%: SA, CA,↓+SA, corrida, SA, Cartwheel, Hop Kick, Air Throw
6-Hit ??%: SA, CA, CA, Cartwheel, Hop Kick, Air Throw
5-Hit ??%: CA, CA, Cartwheel, pulo SA, Air Throw

Fatalities
FATALITY - Exploding Kiss: ↓↓↓↑ + corrida (distância de uma rasteira)
STAGE FATALITY - Prison Fan: ↓↓←←+ CA (de perto)

Raiden

Arma padrão: Mallet
Empunhar arma: →← + SA

Golpes especiais
Lightning Bolt: ↓↙← +SB
Torpedo Dive: →→+CB (pode ser feito no ar)
Teleport:: ↓↑

Fatalities
FATALITY- Overhead Electrocution: →←↑↑+ CA (de perto)
Nota: Segure BL para fazer com mais facilidade.
STAGE FATALITY - Prison Fan: ↓→← + BL (de perto)

Fujin

Arma padrão: Crossbow ("Jagged Sword")
Empunhar arma: ←← + CB

Golpes especiais
Spin Throw: →↓ + SB (segure SB para continuar)
Tornado Lift: →↓→ + SA
Slam: ←→↓ + CB depois de Tornado Lift
Dive Kick: ↓ + CB
Rising Knee: ↓→ + CA

Combos
7-Hit ??%: SA, CA , ↓+SA, Tornado Lift, Drop, SA, Rising Knee
6-Hit ??%: Tornado Lift, Drop, Tornado Lift, Drop, SA, Rising Knee
5-Hit ??%: Tornado Lift, Slam, SA, Hop Kick, Dive Kick, ↓+SA

Fatalities
FATALITY - Crossbow Explosion: Aperte BL+Corrida 4 vezes (distância de uma rasteira)
STAGE FATALITY - Prison Fan: ↓↓↓ + CA (de perto)

Johnny Cage

Arma padrão: Claymore ("Broad Sword")
Empunhar arma: →↓→ + CB

Golpes especiais
High Fireball: ↓↘→ + SA
Low Fireball: ↓↘→ + SB
Split Punch: BL+SB
Shadow Kick: ←→ + CB
Shadow Uppercut: ←↓← + SA

Combos
6-Hit 36%: SA, CA, ↓+SA, corrida, SA, Hop Kick, Shadow Kick

Fatalities
FATALITY - Torso Rip: →←↓↓ + CA (de perto)
STAGE FATALITY - Prison Fan: ↓→→ + CA (de perto)

Tanya

Arma padrão: Boomerange
Empunhar arma: →→ + CA

Golpes especiais
Fireball: ↓↘→ + SA
Downward Fireball: ↓↙← + SB no ar
Split Kick: Half Circle Back + CB
Corkscrew Kick: → + → + CB

Combos
8-Hit MAX: Jump SA + SA + CA + ↓+SB + corra + SA + Corkscrew Kick + chute com pulo + Fireball
6-Hit 38%: SA + CA + ↓ + SA + corra + Late SB + Corkscrew Kick + Uppercut
5-Hit ??%: CA + CA + Corkscrew Kick + SA + Split Kick

Fatalities
FATALITY - Twisted Kiss: ↓↓↑↓ + SA +BL (de perto)
STAGE FATALITY - Prison Fan: ←→↓ + SA (de perto)

Scorpion

Arma padrão: Claymore ("Broad Sword")
Empunhar arma: →→ + CA

Golpes especiais
Spear: ←←+SB
Teleport Punch: ↓↘→ + SA (pode ser feito no ar)
Air Throw: BL no ar (acerto de perto)
Breathe Fire: ↓↘→ + SB

Combos
9-Hit MAX: SA, CA, ↓+SA, Spear, SA, CA, ↓+SA, SA, corrida, Breathe Fire
9-Hit MAX: SA, CA, ↓+SA, pulo CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓+SA
8-Hit MAX: SA, CA, ↓+SA, Spear, SA, CA, ↓+SA, corrida, ←+CA
8-Hit MAX: CA, CA, Spear, SA, CA, ↓+SA, corrida, SA, Breathe Fire
8-Hit MAX: chute com pulo, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓+SA, corrida, SA, Breathe Fire
6-Hit MAX: SA, ↓+SA, Spear, SA, CA, ↓+SA
8-Hit MAX: Heavy Hit (SA com o oponente no ar), Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓+SA, corrida, SA, Breathe Fire

Fatalities
FATALITY - Fire Breath: ←→→← + BL (distância de uma rasteira)
STAGE FATALITY - Prison Fan: →→↓↓+CB (de perto)

Quan Chi

Arma padrão: Ghurka Kukhri ("Machete")
Empunhar arma: ↓↙← + CA

Golpes especiais
Flying Skull: → + → + SB
Slide: → + → + CA
Slam: → + ↓ + CB
Air Throw: BL no ar (curta distância)
Steal Weapon: →← + SA (enquanto o oponente segura uma arma)

Fatalities
STAGE FATALITY - Prison Fan: →→↓ + SA (de perto)

Sub-Zero

Arma padrão: Freeze Wand
Empunhar arma: ↓↘→ + CA

Golpes especiais
Ice Blast: ↓↘→ + SB
Ice Clone: ↓↙← + SB (pode ser feito no ar)
Slide: SB + BL + CB

Combos
9-Hit MAX: Ice Blast, CA, Ice Blast, SA, CA, ↓+CA, corrida, SA, Hop Kick, Slide
7-Hit MAX: Ice Blast, CA, CA, arma, ←+SB, Slide, →+SB
6-Hit MAX: CA, CA, Ice Blast, CA, CA, arma

Fatalities
FATALITY - Spine Rip: →←→↓ + SA + BL + Corrida

Jarek

Arma padrão: Scimitar ("Large Arabian Sword")
Empunhar arma: →→ + SA

Golpes especiais
TriBlade: ↓↙← + SB
Cannonball Roll: ←→ + CB
Upward Cannonball: →↓→ + SA
Fallback Slam: ←↓← + CA

Fatalities
FATALITY - Heart Rip: →←→→ + CB (de perto)
STAGE FATALITY - Prison Fan: →↓→ + CA (de perto)

Reiko

Arma padrão: Club
Empunhar arma: ↓← + CA

Golpes especiais
Shurikens: ↓↘→ + SB
Flip Kick: ↓↘→ + CA
Teleport: ↓↑ (então BL para arremessar quando em curta distância)
Spin Around Opponent: ←→ + CB

Combos
8-Hit MAX: pulo SA, SA, CA, ↓+SA, corrida, SA, Flip Kick, corrida, SA, Shurikens

Fatalities
FATALITY - Torso Kick: →↓→ + SB + BL + CA + CB (de perto)

LEGENDA DE GOLPES

SA.....Soco Alto
SB.....Soco Baixo
CA.....Chute Alto
CB.....Chute Baixo
BL.....Defesa
CORRIDA.....Botão de Corrida

Jax

Arma padrão: Club ("Jagged Sword")
Empunhar arma: ↓→ + SA

Golpes especiais
Fist Missile: ↓↘→ + SB
Ground Wave: →→↓ + CB
Dashing Punch: →↘↓↙← + SB
Backbreaker: BL no ar (curta distância)
MultiSlam - 1º Slam: SB (acerto de perto)
2º Slam: segure Run + BL + CA
3º Slam: segure SA + SB + CB
4º Slam: segure SA + BL + CB
5º Slam: segure SA + SB + CA + CB

Fatalities
STAGE FATALITY - Prison Fan: →→← + CB (de perto)

Reptile

Arma padrão: Battle Axe
Empunhar arma: ←← +CB

Golpes especiais
Spit Acid: ↓↘→+SA
Dash Punch: ←→+SB
Super Krawl: ←→+CB
Invisibility: BL + CA

Combos
6-Hit 39%: SA, CA, ↓+SA, corrida, ↓ +CA, Super Krawl, DashPunch

Fatalities
FATALITY - Face Chew: Segure SA + SB + CA + CB, ↑ (de perto)
STAGE FATALITY - Prison Fan: ↓→→+SB (de perto)

Shinnok

Arma padrão: Nagimaki ("Bladed Staff")
Empunhar arma: ←→+SB

Personalizações
Kai: →→→+CB
Raiden: ↓→→+SB
Liu Kang: ←←→+CA
Reptile: ←←→+BL
Scorpion: →←+SB
Jax: →↓→+CA
Reiko: ←←←+BL
Cage: ↓↓+SA
Jarek:←←←+CB
Tanya: ←→↓+BL
Fujin: →→←+CA
Sub-Zero: ↓↙←+SB
Quan Chi: ←→←→+CB
Sonya: →↓→+SA

Fatalities
FATALITY - Hand of Hell: ↓←→↓+ Corrida (de perto)
STAGE FATALITY - Prison Fan: ↓↓→+CA (de perto)

Liu Kang

Arma padrão: Flamberge ("Jagged Sword")
Empunhar arma: ←→ + CB

Golpes especiais
Standing Fireball: →→+SA (pode ser feito no ar)
Low Fireball: →→+SB
Flying Kick: →→+CA
Bicycle Kick: Segure CB por 5 segundos e solte

Combos
6-Hit 39%: SA, CA, ↓+SA, corrida, SA, Bicycle Kick, Flying Kick

Fatalities
FATALITY - Dragon Swing: →→→↓+BL + CA + CB (distância de uma rasteira)
STAGE FATALITY - Prison Fan: →→←+SB (de perto)

AS ARMAS

BladeWheel
Golpes com arma
Downward Slash: SA
Upward Slash: SB
Dashing Stomach Slice: ← + SB
Rib Slice: ← + SA

Club
Golpes com arma
Rib Smash: SA
Screen Smash: SB
Overhead Strike: ← + SA
Uppercut Swing: ← + SB

Flamberge
("Jagged Sword")
Golpes com arma
Downward Slash: SB
Blade Flurry: SA rapidamente
Thrust: ← + SA
Spin Slice: ← + SB

Claymore
("Broad Sword")
Golpes com arma
High Slash: SA
Low Slash: SB
Overhead Strike: ← + SA
Upward Slash: ← + SB
Spinning Slash: ↓ + SB

Scimitar
("Large Arabian Sword")
Golpes com arma
Upward Slash: SA
Downward Slash: SB
Thrusting Stab: ← + SA
Spinning Slash: ← + SB

Battle Axe
Golpes com arma
High Slash: SA
Low Slash: SB
Upward Slash: ← + SB
Spinning Slash: ← + SA (SA repetidamente para continuar)

Mallet
Golpes com arma
Right Smash: SA
Left Smash: SB
Overhead Smash: ← + SA
Uppercut Swing: ← + SB

Nagimaki
("Bladed Staff")
Golpes com arma
Overhead Strike: SA
Upward Swing: SB
Dashing Thrust: ← + SA
Sweep: Back + SB

Boomerang
Golpes com arma
Downward Slash: SA
Throw: SB
Spinning Slash: ← + SA
Upward Throw: ← + SB

Freeze Wand
Golpes com arma
Chest Slash: SA
Leg Sweep: SB
Uppercut Swing: ← + SA
Freeze Dash: ← + SB

Crossbow
Golpes com arma
Straight Shot: SB
Bouncing Upward Shot: SA
Bouncing Downward Shot: ← + SB

Ghurka Kukhri
("Macete")
Golpes com arma
Dashing Upward Slash: SA
Overhead Slash: SB
Spinning Slash: ← + SA
Spinning Slash: ← + SB

PROGAMES

Aqui é o melhor lugar para você passar suas férias. Na Progames você encontra os últimos lançamentos em video game para todos os sistemas. E você encontra também Magic The Gathering® e CD ROM® para PC.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-0657
VILA MARIA - R. Anaritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 314 - Tel.: (011) 746-1996
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 185/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. das Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2546
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3116, Sl. - Tel.: (017) 232-5900
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ
FORTALEZA
ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 226 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 159 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 680 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S.202 - Tel.: (021) 547-2644

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 340-3158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

* Não disponível em algumas de nossas lojas